

**PETARUNGAN RAHWANA DAN JATAYU SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN AKSESORI MOTOR *CUSTOM***

TUGAS AKHIR KARYA

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Kriya Seni

Jurusan Kriya



Oleh

BAGUS SANTOSO FEBRIANTO

NIM. 15147109

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2020**

PENGESAHAN
TUGAS AKHIR KARYA
VISUALISASI PERTARUNGAN RAHWANA DAN JATAYU SEBAGAI
SUMBER IDE PENCIPTAAN AKSESORI MOTOR *CUSTOM*

Oleh:

BAGUS SANTOSO FEBRIANTO

NIM. 15147109

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Surakarta 6 Febuari 2020

Tim Penguji

Ketua Penguji : Sutriyanto, S.Sn., M.A.

(.....)

Penguji Bidang : Afrizal, S.Sn., M.A.

(.....)

Penguji/Pebimbing : Ari Supriyanto S.Sn.,M.A.

(.....)

Diskripsi Karya ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Seni (S.Sn) pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta 6 Febuari 2020

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



Joko Budiyanto, S.Sn., M.A.

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bagus Santoso Febrianto

NIM : 15147109

Program Studi : Kriya Seni

Fakultas : Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta

Judul : Visualisasi Pertarungan Rahwana dan Jatayu Sebagai

Sumber Ide Penciptaan Aksesoris Motor *Cutom*

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah pekerjaan saya sendiri, dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara online dan dicetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis. Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 6 Februari 2020



PERSEMBAHAN

Sembah sujud syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan tugas akhir ini untuk Ayahanda Antok Subagyo dan Ibunda Sri Endah Surya Ningsih yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang mungkin dapat kubalas hanya dengan selembarnya kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Untuk adik saya Bagas Wahyu Tetuko dan semua teman-teman 2015 kalian teman terbaik terimakasih atas doa dan dukungan selama ini, serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

ABSTRAK

Bagus Santoso Febrianto : 15147109. “PERTARUNGAN RAHWANA DENGAN JATAYU MENJADI SUMBER IDE PENCIPTAAN ASESORI MOTOR CUSTOM” Deskripsi

Karya. Program Studi S-1 Kriya Seni, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penciptaan karya seni dengan judul “Penerapan Cerita Pertarungan Rahwana dengan Jatayu Pada Asesori Sepeda Motor Custom” ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai konsep, tema, bentuk, teknik, proses dan hasil penciptaan karya seni logam dengan menampilkan objek relief cerita pertarungan Rahwana dengan Jatayu. Asesori motor *custom* sebagai bagian dari *Custom Bike* atau modifikasi sepeda motor menjadi bagian dari perkembangan zaman yang tumbuh pesat di tengah masyarakat khususnya pada kalangan pecinta roda dua. Proses pembuatan relief dikerjakan menggunakan teknik *wudulan, rancangan dan dakndakan* dengan bahan utama plat logam tembaga. Setiap relief pada karya menggambarkan adegan dalam cerita pertarungan Rahwana dengan Jatayu secara berurutan dan saling berkaitan satu sama lain. Adapun landasan penciptaan yang digunakan dalam proses penciptaan karya yaitu menggunakan teori Monroe Beardsley, ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik atau indah dari benda-benda estetis yaitu: kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*). Dan tiap-tiap karya mengacu pada landasan penciptaan tersebut, (1) Kesatuan, Yaitu pengayaan penggambaran karakter tokoh, ilustrasi dan unsur hias dalam cerita Ramayana yang merujuk pada setiap adegan kedalam kesatuan cerita dan visual yang berurutan. (2) Kerumitan, Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las dan *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam tiga adegan yang diilustrasikan sesuai intepretasi penulis sesuai dengan tema cerita. (3) Kesungguhan, Suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Kesungguhan di sini berarti cerita atau makna yang terkandung dalam suatu karya.

Kata Kunci : Pertarungan Rahwana dengan Jatayu, Asesori, motor *custom*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur Kehadirat Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar.

Pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dari berbagai pihak, yang telah mendukung menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar kepada:

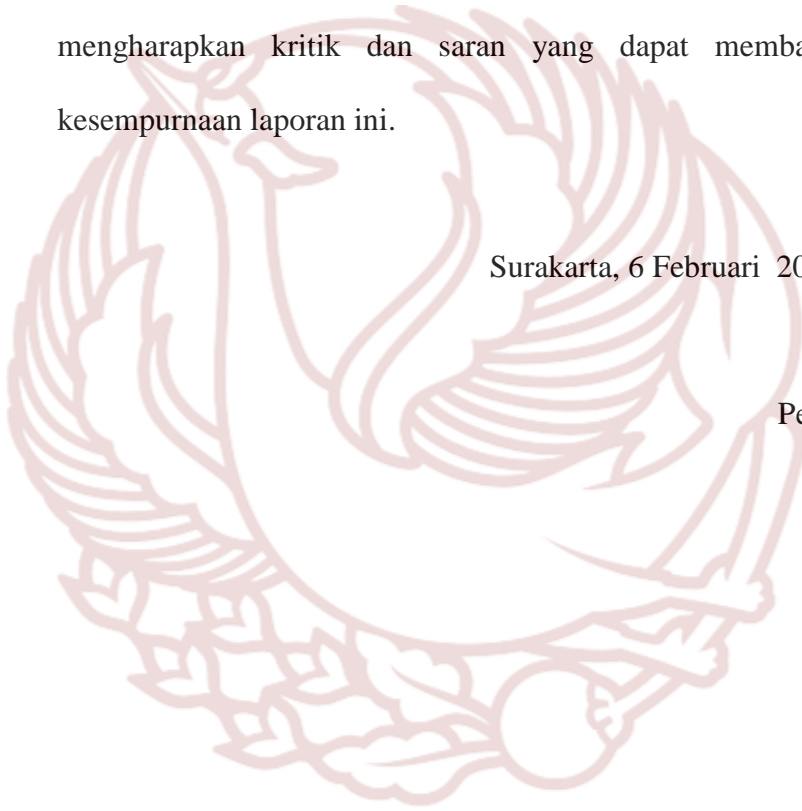
1. Dr. Drs Guntur, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Sukarta.
3. Sutriyanto, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Kriya FSRD ISI Surakarta.
4. Rahayu Adi Prabowo, S.Sn.,M.Sn selaku Ketua Program Studi Kriya Seni.
5. Ari Supriyanto, S.Sn, MA. selaku pembimbing tugas akhir.
6. Seluruh Dosen Jurusan Kriya.
7. Sri Endah orang tua yang selalu mendukung dari awal sampai akhir tiada lelah membimbing dan mendidik secara baik.
8. Ibu Barni selaku pemilik Barni Batik serta menjadi pembimbing lapangan dan seluruh pekerja yang berkenan membimbing dan memberikan ilmunya hingga selesai.

9. Fajar, Arian, Taufik, Hillmi selaku teman terdekat yang selalu mendukung, memberi inspirasi, dukungan dan semangat untuk terus maju dan lebih baik.

Harapan penulis laporan yang telah dibuat ini mampu menambah wawasan dan pengalaman bagi yang membacanya. Penulis menyadari bahwa ada keterbatasan dalam penyusunan laporan ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk kesempurnaan laporan ini.

Surakarta, 6 Februari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide / Gagasan Penciptaan	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penciptaan	9
E. Manfaat Penciptaan	10
F. Tinjauan Sumber Penciptaan	10
G. Originalitas	12
H. Metodologi Penciptaan	13
I. Metode Penciptaan	15
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN	19
A. Pengertian Tema	19

B. Ruang Lingkup Tema	20
BAB III PROSES PERWUJUDAN.....	42
A. Eksplorasi Penciptaan.....	42
B. Perwujudan Karya	62
BAB IV ULASAN KARYA.....	91
KALKULASI BIAYA	99
BAB V PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B.Saran dan Pesan	105
DAFTAR PUSTAKA	107
GLOSARIUM.....	109
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Motif sulur pada candi Penataran Blitar.....	28
Gambar 2. Motif geometri pada candi Penataran Blitar	28
Gambar 3. Ornamen pada candi Prambanan.....	28
Gambar 4. Ornamen pada candi Penataran	29
Gambar 5. Motor <i>custom</i> dengan ukiran kuningan Kedux garage dalam.....	30
Gambar 6. Motor Harley Davidson Sporster	31
Gambar 7. Motor Yamaha Scorpio <i>dicustom</i> menjadi model Cooper, Adnan	32
Gambar 8. Motor Royal enfield, Presiden Joko Widodo	33
Gambar 9. Motor Triumph bonefile 900.....	33
Gambar 10. Motor Yamaha Scorpio 225	34
Gambar 11. Tokoh Rahwana di singgah sana dan di jaga patih.	37
Gambar 12. Tokoh Rahwana bertarung dengan Jatayu.	37
Gambar 13. Tokoh Kala di setiap pintu candi.....	38
Gambar 14. Tokoh Rahwana.....	38
Gambar 15. Macam-macam model tangki <i>custom</i> setengah jadi.....	39
Gambar 16. Motor <i>custom</i> dengan ukiran pada tangki	40
Gambar 17. . Patung pertarungan Rahwana dan Jatayu.....	41
Gambar 18. Patung pertarungan Rahwana.....	41
Gambar 19 . Desain alternatif 1	47
Gambar 20. Desain alternatif 2	47
Gambar 21. Desain alternatif 3	48
Gambar 22. Desain alternatif 4	48

Gambar 23. Desain terpilih 1	53
Gambar 24. Desain terpilih 2	55
Gambar 25. Desain terpilih 3	57
Gambar 29. Plat Tembaga.....	64
Gambar 30. Bahan Asesori	64
Gambar 31. Jabung.....	65
Gambar 32. Amplas	66
Gambar 33. Selotip.....	66
Gambar 34. <i>Thinner</i>	67
Gambar 35. Dempul.....	67
Gambar 36. Clear	68
Gambar 37. Cat warna.....	68
Gambar 38. H3o	69
Gambar 39. H3o	69
Gambar 40. Tatah Rancangan	72
Gambar 41. Tatah Tekstur.....	72
Gambar 42. Palu.....	73
Gambar 43. Las Argon (Alat ini untuk membuatudukan asesori di rangka motor).....	73
Gambar 44. Las Asetilen (Alat ini Digunakan Untuk Proses Pematrian).....	74
Gambar 45. <i>Sprey gun</i>	74
Gambar 46. Kompresor.....	75
Gambar 47. Boxset Kunci	75

Gambar 48. Membuat pola.....	77
Gambar 49. Memotong plat logam	78
Gambar 50. Memanaskan jabung.....	79
Gambar 51. Menempelkan Tembaga di atas jabung	79
Gambar 52. Mengukir rancangan.....	80
Gambar 53. Mengendak-endaki	81
Gambar 54. Bentuk Relief Setelah Proses Pengukiran	81
Gambar 55. Membersihkan Plat dari <i>Jabung</i>	82
Gambar 56. Proses Pengelasan Relief Pada Tangki.....	82
Gambar 57. Boraks untuk pengelasan.....	83
Gambar 58. Proses merapikan.....	83
Gambar 59. Proses merapikan rangka motor	83
Gambar 60. Proses pendempulan pada tepong	84
Gambar 61. Proses pendempulan pada tangki dan spakbor.....	84
Gambar 62. Proses pengamplasan pada tangki dan spakbor	85
Gambar 63. Proses penutupan relief dengan sabun colek.....	85
Gambar 64. Proses penyemprotan <i>epoxy</i>	86
Gambar 65. Proses penyemprotan <i>epoxy</i> pada rangka motor	86
Gambar 66. Proses penyemprotan cat pada tangki	87
Gambar 67. Proses memoles relief.....	88
Gambar 68. Proses mewarna <i>nikel</i>	89
Gambar 69. Proses pelapisan <i>clear</i>	89
Gambar 70. Proses membilas dengan air	90

Gambar 71. Mesin, rangka setelah spreyclear lalu di jemur	90
Gambar 72. Karya 1	91
Gambar 73. Karya 2	94
Gambar 74. Karya 3	96
Gambar 75. Istirahat Rolasan	111
Gambar 76 Merakit mesin L twin	111
Gambar 77. Mengecat helm	112
Gambar 78. Mengecat helm	112
Gambar 79. Bercengkrama	113
Gambar 80. Bercengkrama	113



DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Bagan 01: Bagan Kerangka Pikir.....	19
Tabel 01 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 1	106
Tabel 02 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 2.....	108
Tabel 03 : Rincian Biaya Bahan Baku Karya 3.	109



BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Penciptaan

Bangsa Indonesia terdiri banyak suku bangsa yang tersebar dari berbagai daerah, setiap daerah mewariskan hasil-hasil karyanya berupa kesenian, baik seni rupa maupun seni pertunjukan. Sebagian besar hasil kesenian tersebut hingga saat ini masih hidup dan dipelihara dengan baik. Kenyataan memberi harapan tentang kelangsungan hidup seni-seni tradisi yang memiliki nilai tinggi dan adhiluhung, serta semakin besarnya perhatian masyarakat dan pemerintah dalam mengelola kekayaan bangsa berupa kesenian tersebut. Atas dasar tersebut amat disayangkan apabila kesenian yang demikian itu sampai mengalami kepunahan akibat dampak arus globalisasi dengan masuknya budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Seiring dengan perkembangan zaman, pengaruh agama Hindu-Budha terhadap kebudayaan Indonesia melahirkan begitu banyak kesenian berupa kriya seni, berupa ukir kayu maupun ukir batu, dengan beragam hias serta berbagai bentuk patung sebagai perwujudan dewa-dewa yang dipujanya, yang kemudian membawa pengaruh besar terhadap tema visual karya seni di Jawa maupun di Bali.

Sementara itu kriya berarti pekerjaan tangan. Secara tidak langsung kata kriya dapat disamakan dengan kata *craft* atau *handycraft* yang berarti keahlian tangan (*skill*).¹

Penulis memilih cerita Ramayana karena memiliki pesan yang sangat berharga bagi kehidupan masyarakat, karena dalam cerita Ramayana terkandung pesan moral ataupun pelajaran yang bisa memperkaya jiwa insan manusia, dari yang baik hingga yang kurang baik dan sangat kaya dengan nilai-nilai moral, etika, sosial.

Cerita Ramayana juga terdapat di relief candi Prambanan, candi Lara Jonggrang atau yang biasa disebut Candi Prambanan ini dibuat relief dengan cerita Ramayana secara lengkap dan menarik. Arca dan relief-relief di Candi Panataran memuat cerita Ramayana yang serupa dengan candi Prambanan yang berada di Blitar Jawa Timur.

Dikisahkan di sebuah negeri bernama Mantili ada seorang putri nan cantik jelita bernama Dewi Shinta. Dia seorang putri raja negeri Mantili yaitu prabu Janaka. Suatu hari sang prabu Janaka mengadakan sayembara untuk mendapatkan putri tercinta Dewi Shinta, dan akhirnya sayembara dimenangkan oleh Putra Mahkota Kerajaan Ayodya, yang bernama Raden Rama Wijaya. Namun dalam kisah ini ada juga seorang raja Alengka yaitu Prabu Rahwana, yang juga kasmaran, namun bukan kepada Dewi Shinta tetapi dia ingin memperistri Dewi Widowati.²

¹Seogeng Toekio, *Tinjauan Kosakarya Kriya Indonesia*(Surakarta: ISI Press Surakarta 2007), 11.

² C. Rajagopalachari, *Kitab Epos Ramayana*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2012), 24.

Melalui penglihatan Rahwana, Shinta dianggap sebagai titisan Dewi Widowati yang selama ini diimpikanya. Perjalanan Rama dan Shinta dan disertai Lesmana adiknya, sedang melewati hutan belantara yang dinamakan hutan Dandaka, raksasa Prabu Rahwana mengintai mereka bertiga, khusus nya Shinta.³

Rahwana ingin menculik Shinta ke istananya dan dijadikan istri, dengan siasatnya Rahwana mengubah hambanya bernama Marica menjadi seekor kijang kencana, dengan tujuan memancing Rama pergi berburu kijang jadi-jadian itu. Karena Dewi Shinta menginginkanya. Dan memang benar setelah melihat keelokan kijang tersebut, Shinta meminta Rama untuk menangkapnya. Karena permintaan sang istri tercinta maka Rama berusaha mengejar kijang seorang diri sedang Shinta dan Lesmana menunggu⁴.

Sekianlama di tinggal berburu, Shinta mulai mencemaskan Rama, maka meminta Lesmana untuk mulai mencarinya. Sebelum meninggalkan Shinta Lesmana tak lupa membuat lingkaran magis untuk melindungi Shinta. Setelah kepergian Lesmana, Rahwana mulai mencari siasat lagi, caranya mengubah dirinya menjadi brahma tua dan bertujuan mengambil hati Shinta untuk memberi sedekah, secara tidak sadar Shinta melanggar ketentuan lingkaran magis yaitu tidak boleh mengeluarkan anggota tubuh sedikitpun, ternyata siasatnya berhasil membuat Shinta mengulurkan tanganya untuk memberi sedekah, saat itu juga Rahwana tanpa ingin kehilangan kesempatan ia menangkap tangan dan menarik Shinta dari lingkaran.⁵

³ C. Rajagopalachari, 2012,57.

⁴ C. Rajagopalachari, 2012,65.

⁵ C. Rajagopalachari, 2012,75.

Selanjutnya oleh Rahwana, Shinta dibawa pulang ke istananya di Alengka. Saat dalam perjalanan Rahwana dihadap oleh burung Garuda besar yang bernama Jatayu. Jatayu yang bersahabat dengan Raja Dasaratha yang merupakan ayah dari Rama dan Jatayu sudah memiliki janji dengan Rama untuk menjaga Shinta. Tahu bahwa Shinta istri Rama dalam keadaan bahaya, dilihat dari kejauhan kilau rambut memancarkan cahaya, Jatayu tahu yang dibawa oleh Rahwana adalah Shinta, dengan cekatan Jatayu mengepakkan sayapnya, mengejar kereta kencana Rahwana dan menghantamnya hingga jatuh ke tanah, dengan cakarnya Jatayu menyakar dan mencengkram rambut dari Rahwana, akan tetapi Rahwana berusaha terus terbang dan mempercepat laju kereta kencananya.⁶

Rahwana turun dari kereta dan berperang dengan Jatayu, Rahwana berusaha menghancurkan Jatayu, karena Jatayu dianggap sebagai penghalang bagi Rahwana untuk mendapatkan Shinta. Jatayu berusaha menggagalkan rencana busuk Rahwana untuk menculik Shinta, sehingga menjadi pertarungan sengit antara Jatayu dan Rahwana, bulu dari Jatayu bertebaran di udara, berserakan di tanah Rahwana berhasil mematahkan sayap Jatayu, Jatayu jatuh tumbang bersimbah darah, ia terjatuh dari udara, perlahan ia terhempas jatuh ke tanah, Rahwana merasa senang penghalang untuk mendapatkan Shinta sudah teratasi, sebelum Jatayu tewas Rama datang dan Jatayu memberi petunjuk arah ke pada Rama.⁷

Berdasarkan uraian cerita di atas, mendorong penulis untuk menciptakan karya kriya dengan media tembaga yang diaplikasikan dalam aksesoris motor

⁶ C. Rajagopalachari, 2012,82

⁷ C. Rajagopalachari, 2012,102

custom yang meliputi tangki, spakbor dan penutup aki dengan tema visual pertarungan Rahwana dan Jatayu.

Berawal dari hobi motor *custom* penulis mengangkat kisah Jatayu dicerita Ramayana adegan pertarungan Jatayu dan Rahwana sebagai penghias aksesoris motor *custom*.

Motor *custom* diibaratkan seperti Jatayu, Jatayu yang menjadi kendaraan Dewa Wisnu dan saat Jatayu menyelamatkan Shinta termasuk sifat perjuangannya, seperti halnya sepeda motor yang membawa pengendara pergi kerja, kuliah atau kemanapun.

Sejarah motor *custom*, pada awalnya sekelompok pasukan perang dunia II di Amerika tahun 1945, sepulang mereka berperang mereka melampiaskan kegiatannya dengan kebut-kebutan di jalan, karena hobby kebut-kebutan itu mereka merasa ada kelemahan pada saat melakukan *manufer*, sehingga mereka mencabut dan menghilangkan bagian-bagian yang berat dan yang tidak penting, agar bisa bermanufer dengan baik di jalanan. Pada saat itu motor yang sering dicustom adalah motor Harley Davidson tipe WL, yang pada saat itu memang digunakan pasukan perang Amerika untuk bertempur di medan perang.⁸

Motor *custom* dan *custom culture* belakangan ini sangat diminati penggemar kendaraan roda dua, aliran yang diminati sekarang seperti *cooper*, *japstyle*, *bratstyle*, *caferacer*. Banyak yang gemar meng *custom* motor

⁸ Wawancara Lulut Retro Klasik, Jogjakarta 7 juli 2019.

kesayangannya, hingga membuat tunggangannya tampil beda, sangat personal dan mencerminkan karakter pemiliknya.⁹

Penulis dalam Tugas Akhir ini akan membuat beberapa karya relief berbahan tembaga diaksesori motor *custom*. Karya relief yang dikerjakan memiliki nilai kreatif, sesuatu yang baru, memiliki keindahan dan filosofis untuk menunjang keindahan aksesoris pada motor *custom*. Motor ataupun part *body* yang merefleksikan kerampungan dan keutuhannya dibutuhkan suatu perubahan menyeluruh terhadap aspek-aspek yang mendukung keserasian, kesesuaian, kekompakan berbagai elemen baik pada motor *custom* itu sendiri maupun elemen-elemen lain yang berada di dalamnya.¹⁰

Berangkat dari pemahaman tentang cerita pertarungan Rahwana dengan Jatayu, menginspirasi dalam pengerjaan karya tugas akhir dengan judul Pertarungan Rahwana dengan Jatayu, sebagai sumber ide penciptaan relief pada tembaga.

Cerita Ramayana ini menarik untuk dijadikan ide penciptaan karya seni, khususnya motor *custom* yaitu ada beberapa jenis bobber, chopper, japstyle, café racer, tracker. Cerita Ramayana dapat dilihat di candi Prambanan, sedangkan visual dalam bentuk karya kriya berupa pahatan pada logam juga masih jarang, sehingga dari itu penulis membuat karya kriya berbahan logam, berbentuk motor *custom*.

Karya yang akan dibuat sebanyak 3 motor, penulis memilih jenis chopper, japstyle dan tracker, motor tersebut memiliki karakteristik, bentuk dan fungsi

⁹ Lulut Retro Klasik, Jogjakarta 7 juli 2019

¹⁰Guntur. *Teba Kriya*. (Surakarta:Artha-28.2008)101.

yang berbeda-beda, karena motor *custom* di gunakan touring dengan jarak yang jauh, medan yang ekstrim, dengan demikian bahan tembaga sangatlah cocok untuk di kombinasikan dengan motor *custom*, kualitas bahan tembaga sangat bagus dan tahan korosi dalam kondisi hujan maupun panas saat berkendara.

Kesadaran inilah yang menjadi motivasi penulis sebagai salah satu usaha kreatif pada dunia *Custom Bike* untuk menciptakan karya ukir relief sebagai bagian dalam mengenalkan kembali kebudayaan dan cerita dari Ramayana. Hasil karya relief dapat ditempatkan disuatu bagian pada *body* motor seperti tangki, spakbor dan tepong.

B. Ide / Gagasan Penciptaan

Ide atau gagasan penciptaan adalah rumusan masalah-masalah pokok yang perlu dipecahkan dalam penciptaan karya pada aksesoris motor *custom*. Gagasan penciptaan karya tembaga pada aksesoris dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain visualisasi kisah pertarungan Rahwana dan Jatayu sebagai elemen hias pada tangki, spakbor dan tepong motor *custom* ?
2. Bagaimana langkah-langkah mewujudkan karya relief dengan teknik wudulan dan ndak-ndak-ndakan pada tangki, spakbor, tepong berdasarkan adegan pertarungan Rahwana dan Jatayu?

C. Batasan Masalah

Penciptaan karya tugas akhir dengan judul pertarungan Rahwana dan Jatayu sebagai sumber ide penciptaan aksesoris motor *custom* ini memiliki batasan

masalah dalam proses pembuatan maupun sumber idenya, dengan tujuan agar pembahasan lebih menuju pada permasalahan yang diangkat, adapun batasan masalah tersebut mencakup tiga hal sebagai berikut:

1. Batasan Ide Penciptaan

Cerita Ramayana ruang lingkungannya sangatlah luas, sehingga cerita pada saat Rahwana turun dari kereta dan berperang dengan Jatayu, Rahwana berusaha menghancurkan Jatayu, karena Jatayu dianggap sebagai penghalang bagi Rahwana untuk mendapatkan Shinta. Penulis mencoba membatasi cerita menjadi 3 adegan, adegan pertama saat Rahwana bertemu Jatayu di hutan akan dijadikan penghias pada aksesoris motor *chooper*, adegan kedua saat bertarungnya Rahwana dan Jatayu di langit akan dijadikan penghias pada aksesoris motor *japstyle*, adegan ketiga saat Rahwana berhasil mengalahkan Jatayu dan terkapar di tanah akan dijadikan penghias pada aksesoris tracker, ditambahkan juga ornamen yang ada di candi Penataran dan candi Prambanan untuk menggambarkan suasana dan tempat saat bertarung. Karena itu wujud visualisasi cerita pada motor *custom* akan dibuat sedemikian rupa disesuaikan untuk mewujudkan relief, dengan tidak mengganggu fungsi, ergonomi pada aksesoris motor.

2. Batasan Bahan Relief

Ruang lingkup bahan untuk karya cipta tugas akhir ini, motor custom ada beberapa jenis seperti bobber, chopper, japstyle, café racer, tracker penulis memilih 3 motor chopper, japstyle dan tracker. Banyak jenis-jenis bahan logam seperti kuningan, tembaga, aluminium, besi dan baja tetapi penulis memilih menggunakan bahan utama tembaga, karena mempunyai karakter yang mudah

dibentuk, selain itu tembaga yang sudah dibentuk/ukir dilapisi menggunakan bahan *crom* atau nikel, sehingga terlihat menarik jika diterapkan sebagai aksesoris pada motor custom.

3. Batasan Teknik Perwujudan Relief

Proses mewujudkan ide gagasan menjadi bentuk visual, perlu adanya teknik dan ketelitian dalam bekerja untuk menghasilkan karya. Teknik dalam pengerjaan logam ada beberapa macam seperti teknik ukir ndak-ndakan, wudulan, krawangan, rancangan, cukitan, banyaknya teknik dalam pengerjaan karya penulis memilih beberapa teknik yang baik sesuai dengan karakter tersebut dapat memudahkan dalam proses pembuatan karya. Penulis menggunakan teknik *wudulan* dan *ndak-ndakan*. Pengukiran dengan teknik *wudulan* akan menghasilkan relief timbul, indah, pengukiran dengan teknik *ndakndakan* akan menghasilkan relief lebih detail.

D. Tujuan Penciptaan

1. Mengikuti perlombaan atau pameran Otomotif .
2. Mengenalkan seni tradisi yang bercerita tentang Pertarungan Rahwana dan Jatayu lewat motor *Custom*.
3. Sebagai upaya mengembangkan kreativitas terhadap pengembangan aksesoris motor *Custom*, menjadi karya Seni Kriya yang mengacu pada nilai fungsi, kenyamanan serta estetika.

E. Manfaat Penciptaan

1. Dapat meningkatkan kemampuan kriyawan dalam berproses menciptakan karya seni di kalangan akademik.
2. Dapat menjadi kajian dan pengembangan lebih lanjut penciptaan karya-karya kriya yang bersumber pada eksplorasi merepon cerita-cerita Sejarah.
3. Dapat mendorong kriyawan untuk berfikir kreatif dan profesional, sehingga karya yang dihasilkan memberikan pembelajaran ilmu dan pengetahuan pada masyarakat, baik dalam konteks nilai budaya, nilai estetika, maupun nilai filosofis melalui karya seni Kriya.

F. Tinjauan Sumber Penciptaan

1. Tinjauan Pustaka

Penulisan diskripsi Proposal Tugas Akhir ini menggunakan tinjauan pustaka berupa buku, jurnal ilmiah, majalah, dan sebagainya untuk menuangkan ide atau gagasan dalam penciptaan karya kriya yang berbentuk tangki, spakbor, tepong. Pada penulisan diskripsi tugas akhir ini dapat dilaporkan tentang kepustakaan yang telah di dapatkan sebagai berikut:

Soegeng Toekio M, dalam bukunya *Tinjauan Kriya Indonesi* di terbitkan oleh STSI pres Surakarta 2003, buku ini berisi tentang lingkup kriya dan konseptualisasi dalam karya. Manfaat dari buku ini saya mendapat petunjuk dalam pembuatan karya.

C. Rajagopalachari, dalam bukunya *Kitab Epos Ramayana* memuat cerita Ramayana. Buku ini memberi masukan mengenai kisah Ramayana dan mengenal tokoh dan sifat. Manfaat dari buku ini saya mendapat petunjuk dalam cerita pertarungan Rahwana dengan Jatayu.

Muhammad Cholim Purnawan, dalam bukunya *Epos Ramayana sebagai sumber ide karya lukis kaca*. Buku ini memberi masukan tentang karya dan penggambaran tokoh.

Nanang Yulianto, dalam bukunya *Rahwana menculik Sita dalam cerita Ramayana sebagai sumber ide penciptaan karya relief kayu*. Buku ini memberi masukan tentang anatomi pertarungan Rahwana dan Jatayu.

Dannny Prasetyawan, dalam karya *Estetika motor custom kyai perkoso karya cv Retro Classic Cycles*. Buku ini memberi masukan tentang modifikasi motor custom.

Sri Mulyono, dalam bukunya *Wayang Asal-usul Filsafat dan Masa Depan*, buku ini berisi tentang asal-usul candi Prambanan. Buku ini memberi pengetahuan candi Prambanan

Guntur, dalam bukunya *Teba Kriya*, buku ini memberi pengetahuan tentang keserasian, keindahan.

Soedarsono, dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Apresiasi Seni* kebebasan seniman dalam mencari sumber ide-ide itu kadang dapat menempatkan kedudukan seni tradisional sebagai acuan dasar ide dan sumber pertimbangan estetis sesuai dengan tuntutan kebudayaan baru. Buku ini dapat membantu dalam penciptaan karya tugas akhir.

Dharsono Sony Kartika, dalam bukunya *Pengantar Estetika* memuat tentang estetika timur sampai ke barat. Buku ini memberikan masukan yang berkaitan dengan estetika.

SP Gustami, dalam bukunya *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*, memuat tentang tahap penciptaan seorang seniman.

G. Originalitas

Originalitas karya kriya ini merupakan hal yang penting untuk dihargai keberadaannya. Suatu penciptaan dinilai kreatif apabila bersifat original, baru. Karya kriya merupakan karya yang selalu mengikuti perkembangan zaman. Setiap karya harus mempunyai nilai fungsi sebagai barang estetis dan mempunyai kebaruan untuk memenuhi kebutuhan manusia pada masanya.

Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang dapat dinilai dan berdasarkan originalitas atau kebaruan karya tersebut.¹¹

Banyak hal yang dapat mempengaruhi baik bersifat baru ataupun yang sering disebut sumber ide, suatu bentuk pengikut, pengiringan, atau bahkan penyerangan terhadap suatu fenomena yang ada dan menjadi *trend center*, merupakan ekspresi ide, merupakan suatu kekaguman atau ketidak sepakatan terhadapnya. Hal-hal tersebut merupakan suatu sumber ide, gagasan atau sumber

¹¹ Dedi Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkemangan IPTEK* (Bandung: Alfabeta, 1994), 10-16

imajinasi tak terbatas yang kadang sumber utama yang banyak mengilhami seseorang, dan menjadi bagian *inheren* manusia.¹²

Ide ataupun gagasan dalam penciptaan karya aksesoris motor *custom* yang mengangkat “Pertarungan antara Rahwana dan Jatayu” merupakan suatu inovasi dari penulis untuk mengangkat ke dalam karya kriya menggunakan tembaga untuk menjadi aksesoris motor *custom*.

Berdasarkan tinjauan visual diatas dan Sepengetahuan penulis ada beberapa seniman yang telah menciptakan karya yang berkaitan dengan Jatayu dan Rahwana, tetapi yang ada diaksesoris motor kustom belum ada. Berdasarkan pengamatan penciptaan dalam bentuk kajian, teknik dan ide karya dari studi lapangan dan data studi pustaka diatas, jika dilihat secara detail tidak ada seniman ataupun industri yang memproduksi memakai Jatayu dan Rahwana sebagai ukir relief sehingga bisa dikatakan karya ini asli bukan peniruan.

H. Metodologi Penciptaan

Pendekatan penciptaan ini menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan kajian serta proses penciptaan. Pendekatan ini juga dilakukan guna untuk mewujudkan ide gagasan, serta imajinasi sehingga karya dapat diwujudkan.

Pendekatan estetis merupakan hal yang perlu digunakan dalam penciptaan karya tugas akhir ini. Unsur-Unsur seperti ruang, garis, warna, bentuk, tekstur dan warna merupakan elemen dasar pembentuk sebuah karya seni rupa secara visual. Pendekatan secara estetis akan mengemukakan makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh seorang seniman pada karya seni yang diwujudkan. Nilai estetis

¹²Guntur, (*Teba Kriya*. Surakarta: Arta-28, 2001), 170.

tidak hanya berlingkup pada sisi keindahan semata, melainkan juga pada nilai kejiwaan yang mampu menyampaikan pesan spritual seniman¹³.

Pendekatan estetis perlu dilakukan untuk mendalami kaidah-kaidah nilai keindahan sebuah karya seni, yang pada setiap karya seni memiliki unsur-unsur tersendiri dalam setiap karya yang ada. Nilai estetis pada sebuah karya seni dapat digali melalui unsur-unsur rupa yang terdapat pada karya seni tersebut, karena keberadaan sebuah karya seni rupa tidaklah lepas dari eksistensi unsur-unsur seni rupa yang menjadi penyusun karya tersebut.¹⁴ Ekspresi penciptaan sebagai nilai yang diutamakan, oleh karena itu supaya tidak membias dan lebih fokus serta sesuai dengan nilai-nilai estetis dan artistik, maka digunakan pendekatan estetis menggunakan teori Monroe Beardsley dalam *Problems in the philosophy of criticism* yang menjelaskan adanya 3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah) dari benda-benda estetis pada umumnya. Ketiga ciri tersebut ialah:

1. Kerumitan (*complexity*) benda estetis atau karya seni yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan kaya akan isi maupun unsur-unsur yang paling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
2. Kesungguhan (*intensity*) suatu benda estetis yang baik harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong. Tidak menjadi soal kualitas apa yang dikandungnya (misalnya suasana suram atau gembira, sifat lembut atau kasar) merupakan sesuatu yang intensif atau sungguh-sungguh.

¹³ R.M. Soedarsono. (Pengantar Apresiasi Seni. Jakarta: Balai Pustaka, 1992). 169.

¹⁴ R.M. Soedarsono. 1992. 167

3. Kesatuan (*unity*) ini berarti bahwa benda estetis ini tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.¹⁵

Jadi dari ketiga ciri teori Monroe Beardsley dalam penciptaan Tugas Akhir ini bahwa ketika penciptaan karya dengan tema Pertarungan Jatayu dengan Rahwana itu sangatlah rumit, sehingga dalam konteks penciptaan ini kerumitan itu menjadi bagian yang perlu dikaji.¹⁶ Pertama kerumitan bahan, kerumitan cerita dalam *pembabagan* atau menentukan seri cerita yang divisualkan dan kerumitan dalam proses pengerjaankarya. Segala sesuatu yang rumit itu perlu dikemas secara berkesatuan dan salingberhubungan, oleh karena itu dalam penciptaan karya ini setiap adegan, setiap bentuk dan setiap fase atau tingkatan di dunia itu harus ada keutuhan atau kesatuan. Penciptaan karya juga dibutuhkan sebuah totalitas, seperti pada relief candi Prambanan dan candi Penataran.

I. Metode Penciptaan

Penciptaan karya ini adalah visualisasi penafsiran bentuk dan makna dari adegan pertarungan Jatayu dengan Rahwana, ilustrasi gambar dari kitab Epos Ramayana karya C. Rajagopalacharijadi. Penciptaan ini mengacu pendapat SP Gustami teorinya disebut tiga tahap-enam langkah proses penciptaan seni kriya.¹⁷Teori tersebut dijadikan rujukan menciptakan karya tugas akhir ini. Tiga tahap penciptaan karya menurut SP Gustami sebagai berikut:

¹⁵ Dharsono (Sony Kartika) dan Sunarmi.(Estetika Seni Rupa Nusantara. Surakarta : ISI Press Solo, 2007). 95.

¹⁶ Monroe Beardsley. (dalam The Liang Gie. *Garis Besar Estetik Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Direktur Pusat Belajar Ilmu).76.

¹⁷ SP Gustami.(*Butir-Butir Mutiara Estetika Timur*. Yogyakarta: Prasista. 2007), 329.

1. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi dibagi menjadi 2 tahapan yaitu :

- a. Pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi berupa referensi data yang sudah diperoleh.
- b. Penggalian landasan teori dan acuan visual ilustrasi gambar tokoh-tokoh dan pendukungnya, yang berkaitan. Karya-karya seni rupa, khususnya karya kriya logam tema dan lainnya. Pengamatan lapangan terhadap objek cerita yang menjadi sumber ide penciptaan penting guna mempelajari visual objek, material, serta isi cerita pada objek tersebut secara historis. Pengamatan yang dilakukan terhadap karya-karya relief yang memiliki bentuk dan makna. Adapun penggalian landasan teori guna mendukung konseptualisasi serta visualisasi karya yang berpijak pada cerita Ramayana sebagai sumber ide penciptaannya.

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap berikutnya dalam metode penciptaan. Tahap perancangan dilakukan guna mengetahui hasil analisis yang dirumuskan kemudian diteruskan visualisasi gagasan dalam bentuk sketsa alternatif dan ditetapkan sketsa terbaik pada karya tugas akhir.

Perancangan dibagi menjadi 2 tahapan yaitu:

- a. Penuangan ide ke dalam sketsa, yaitu pengembaraan alam pikiran seniman.

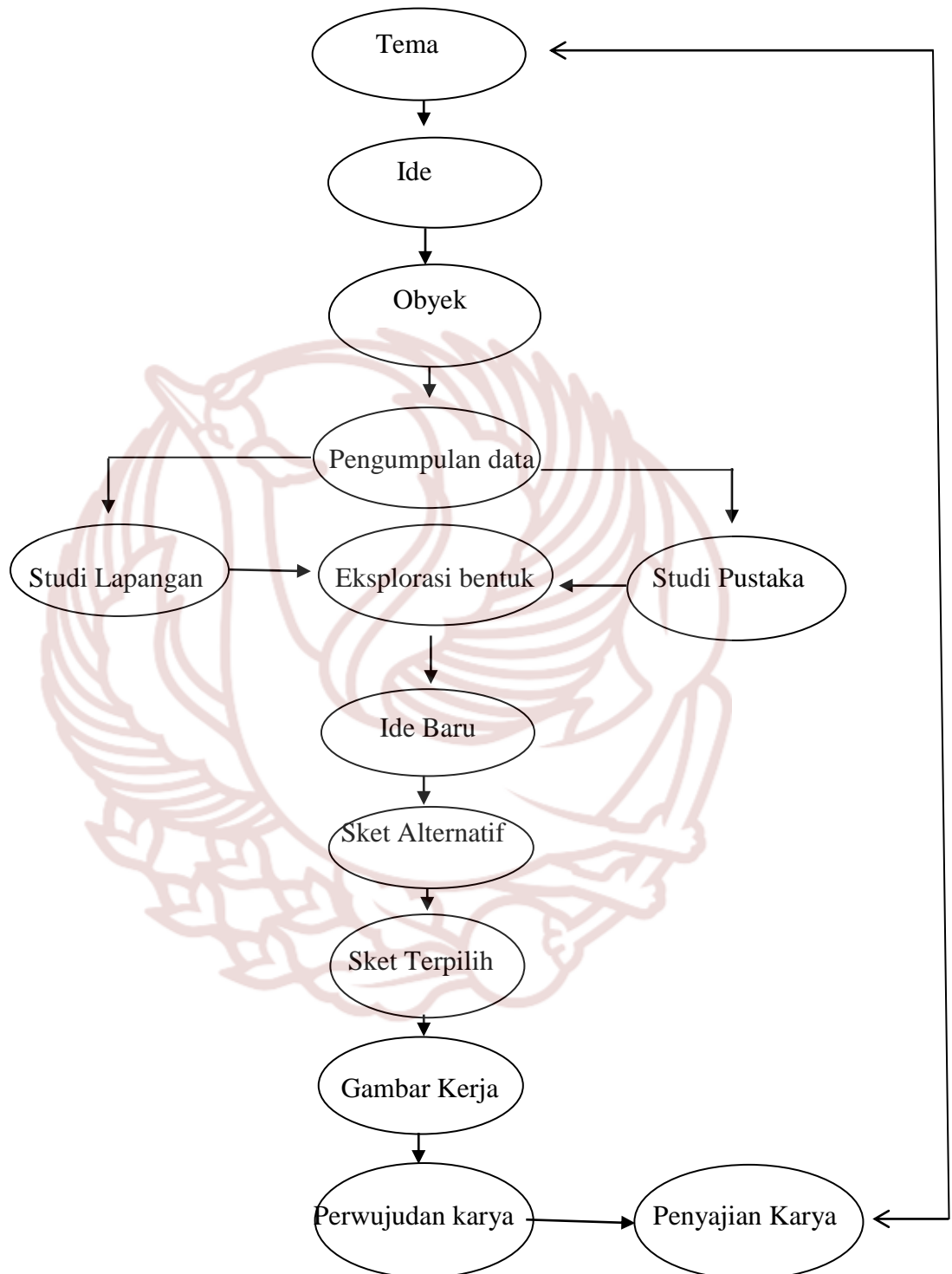
- b. Penuangan sketsa ke dalam desain, dari beberapa sketsa yang dihasilkan pencipta memilih sketsa-sketsa yang sesuai dengan tema yang diangkat dan dijadikan sebagai gambar desain.

3. Tahap Perwujudan

Pada tahap perwujudan dilakukan proses pengalihan gagasan menjadi gambar kerja dilakukan secara rinci dan detail, bermula dari perumusan masalah hingga solusi pemecahannya lengkap dengan proyeksi, potongan, hubungan, ukuran, perspektifnya. Aspek yang perlu diperhatikan antara lain meliputi aspek material, bentuk, estetik, teknik konstruksi, fungsi fisik dan sosial. Perwujudan karya dibagi menjadi 2 langkah yaitu:

- a. Mewujudkan desain yang telah terpilih ke dalam karya yang sebenarnya, dari persiapan alat dan bahan hingga proses finishing.
- b. Evaluasi tentang kesesuaian ide dan wujud karya seni terhadap keinginan serta kesesuaian tema dari diri pencipta.

Skema metode penciptaan karya.



Bagan 01: Bagan Kerangka Pikir

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Pengertian Tema

Karya seni lahir karena adanya suatu fenomena atau keadaan yang menyentuh batin seorang seniman. Kekriyaan itu hakikatnya merupakan bagian dari proses budaya dimana cipta, rasa dan karsa.¹⁸ Pemilihan tema dalam karya tugas akhir ini mengambil dari cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu yang diterapkan pada aksesoris motor *Custom*. Tema ini adalah hasil dari penggalian tokoh Rahwana dan Jatayu di buku maupun relief di candi Prambanan dan candi Penataran.

Aksesoris *Custom* dengan bentuk relief dari bahan tembaga dengan konsep cerita pertarungan Rahwana dengan Jatayu sebagai unsur hias pada aksesoris motor *Custom*. Modifikasi motor *custom* menjadi bagian dari perkembangan zaman yang tumbuh pesat di tengah masyarakat khususnya pada kalangan pecinta roda dua.

Tangki, spakbor dan tepong menjadi bagian tak terpisahkan dari motor *Custom*, motor *custom* diibaratkan kendaraan Dewa Wisnu yaitu Jatayu, seperti halnya *tangki, spakbor* dan *tepong* dengan motor *Custom* yang tidak dapat dipisahkan. Aksesoris sepeda motor juga melambangkan sosok Jatayu saat membakar semangat untuk bertarung melawan Rahwana, mengingat *tangki* sepeda motor berfungsi sebagai penyimpan bahan bakar, *spakbor* berfungsi untuk melindungi cipratan air dan debu, *tepong* berfungsi untuk melindungi *aki, kiprok*,

¹⁸ Suzanne K. Langer. (*Problematika Seni*. Terjemahan : FX. Widaryanto. Bandung : Akademi Seni Tari Indonesia 1988). 111.

kelistrikan bagian dalam. Semua memiliki peran penting untuk menggerakkan kendaraan bermotor.

Melalui aksesoris *Custom* penulis mencoba mengangkat cerita Pertarungan Rahwana dan Jatayu dalam bentuk relief tembaga yang diterapkan pada permukaan *tangki*, *spakbor* dan *tepong*. Diharapkan dengan diangkatnya cerita-cerita sejarah dan tradisi ke dalam suatu karya yang moderen akan melestarikan serta mengangkat kembali eksistensi dari cerita Ramayana.

Cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu yang diambil dari berbagai sumber, kemudian dibuat menjadi relief yang difungsikan sebagai aksesoris motor *Custom*, diharapkan mampu mempunyai nilai estetis dan menjadi daya tarik tersendiri, sehingga penulis melakukan kajian terhadap cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu untuk diterapkan pada aksesoris sepeda motor *Custom*.

B. Ruang Lingkup Tema

Proses penciptaan tugas akhir bertema Cerita Pertarungan Rahwana dan Jatayu sebagai sumber ide penciptaan karya, menekankan pada proses kreativitas dan inovasi yang dilakukan dengan mewujudkan cerita Pertarungan Jatayu dan Rahwana, sebuah desain relief yang mempunyai sisi estetis dan memiliki daya tarik tersendiri. Namun dalam proses penciptaan karya tersebut juga tidak meninggalkan sisi ergonomi karena mengingat karya tersebut bukan hanya sebagai karya seni tetapi juga memiliki nilai fungsional. Proses penciptaan karya

tersebut akan mengalami berbagai macam inovasi bentuk maupun teknik sesuai dengan tantangan yang dihadapi dalam proses penciptaan.

Proses penciptaan karya harus melalui banyak proses salah satunya mendalami isi cerita dalam kitab Ramayana hasil karya pujangga India bernama Walmiki ditulis kira-kira pada permulaan tahun Masehi dan terdiri dari tujuh jilid, yang disebut *Kanda* serta digubah dalam bentuk syair sebanyak 24.000 *sloka*.¹⁹

Selanjutnya S. Haryanto menjelaskan bahwa ketujuh kanda tersebut adalah :

1. *Bala Kanda*

Dalam kanda ini di ceritakan raja Dasarata memerintah negeri Kosala dengan Ayodya sebagai ibu kotanya. Diceritakan bahwa Rama berhasil mempersunting Sita (Sinta), putri raja Jenaka, setelah Rama berhasil memenangkan sayembara Widehadirja (dalam pedalangan di sebut lakon sayembara Mantili)

2. *Ayodya Kanda*

Dalam *kanda* ini menceritakan Rama dibuang di hutan Dandaka selama 14 tahun. Menceritakan pula wejangan (nasihat) Rama kepada Bharata, adiknya, mengenai kewajiban raja dalam memerintah Negara (dalam pedalangan Jawa di sebut lakon Rama Tundung)

3. *Aranya Kanda*

Kanda ini menceritakan tentang penculikan Sinta di hutan oleh Rahwana yang kemudian mendapat pertolongan dari burung Jatayu. Setelah memberi penjelasan kepada Rama, Jatayu akhirnya mati (dalam pedalangan Jawa disebut Rama Gandrung)

4. *Sundara Kanda*

Pada *kanda* keempat ini mengisahkan Anoman menjelajahi negri Langka (Alengka) dan akhirnya dapat bertemu Sinta (dalam pedalangan Jawa disebut lakon Anoman Duta atau Senggana Duta)

5. *Kiskenda Kanda*

Pada *kanda* kelima ini menceritakan Rama dan Sugriwa menyeberangi laut menuju Alengka (dalam pedalangan Jawa disebut lakon Rama Tambak)

6. *Yudha Kanda*

Dalam *kanda* ini menceritakan gugurnya Indrajit, Kumbakarna, dan Rahwana serta bertemunya kembali Rama dengan Sinta, dan kembalinya mereka ke Ayodya (dalam pedalangan Jawa disebut lakon Bubruh Alengka dan Sita Boyong)

¹⁹ S. Haryanto, (*Sejarah dan perkembangan Wayang, Jakarta: Djambatan, 1988*), 229.

7. *Uttara Kanda*

Dalam *kanda* ketujuh ini menceritakan Rama yang menyasikan kesucian Shinta, hal ini karena mendengar desas-desus rakyatnya, maka untuk memberi contoh sempurna kepada rakyatnya maka Sinta diusir dari istana Ayodya (cerita ini tidak pernah dipergelarkan dalam pewayangan)

Cerita Ramayana juga terdapat di relief candi Prambanan dan candi Penataran, yang diungkapkan oleh Srimulyono bahwa sekitar tahun 782-872 di Candi Prambanan dibuat relief cerita Ramayana, candi Prambanan mempunyai relief cerita Ramayana yang komplit dibanding dengan candi yang lain.²⁰ Sri Mulyono juga mengatakan bahwa arca dan relief-relief di Candi Panataran memuat cerita Ramayana, yang dibuat tahun 1350-1369, relief candi Penataran lebih menceritakan tokoh Anoman dan Rahwana.²¹

1. Cerita Singkat Ramayana

Berikut adalah cerita Ramayana yang bersumber dari Kitab Epos Ramayana karya C. Rajagopalachari²², cerita tersebut kemudian diceritakan kembali menjadi sebagai berikut :

Cerita Ramayana diawali dengan menceritakan tentang Raja Janaka seorang Raja di Kerajaan Mantili. Raja Janaka memiliki putri yang bernama Sinta. Pada suatu hari Raja mengadakan sayembara untuk mencari jodoh putrinya, barangsiapa yang mampu mengangkat dan merentangkan busur sakti Rudra akan menjadi suami Sinta. Pangeran dari beberapa kerajaan yang mendengar kabar tentang kecantikan Sinta segera bergegas menuju Mantili untuk mengikuti sayembara. Pangeran dari beberapa kerajaan yang mengikuti sayembara, tidak ada satupun yang berhasil mengangkat busur Rudra.

²⁰ Sri Mulyono, (*Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*), Jakarta: PT. Gunung Agung, 1978), 60.

²¹ Sri Mulyono, 1978, 71

²² C. Rajagopalachari, (*Kitab Epos Ramayana*, Yogyakarta: IRCiSoD 2012), 24-125.

Rama, Lesmana dan Wiswamitra dalam pengembaraan singgah di Mantili. Mereka bertemu dengan Raja Janaka sangat terkesan dengan Rama. Kemudian Raja Janaka memberi kesempatan kepada Rama untuk mencoba mengangkat busur sakti Rudra. Setelah mendapat izin dari Wiswamitra dan Raja, Rama mendekati busur Rudra. Semua mata memandang Rama dengan penuh harap. Kemudian keajaiban terjadi, dengan mudah Rama dapat mengangkat busur itu dan merentangkan talinya, bahkan hingga busur tersebut patah. Semua yang hadir kagum dengan kehebatan Rama. Akhirnya Rama menikah dengan Sinta dan hidup bahagia di kerajaan Ayodya selama beberapa tahun.

Suatu ketika Rama diusir dari istana Ayodya atas permintaan dewi Kaikeyi, salah satu istri dari raja Dasarata. Dewi Kaikeyi menginginkan putranya yang bernama Bharata untuk menjadi raja Ayodya untuk menggantikan Dasarata. Raja Dasarata tidak dapat menolak keinginan dewi Kaikeyi untuk mengusir Rama dari kerajaan karena sang raja terikat janji dengan permasyurinya itu. Rama ditemani oleh Sinta dan Lesmana menjalani kehidupan di hutan. Ketika hidup di hutan, suka dan duka mereka rasakan bersama. Rama, Sinta dan Lesmana dengan senang hati tidur di atas batu, di atas rumput, di atas pokok-pokok kayu atau tidur berdiri bersandar ke pohon sambil bersemedi.

Pada suatu hari, Kalamarica menjelma menjadi seekor kijang dengan bulu kulit yang menawan. Dia ditugaskan oleh Rahwana untuk memperdayai Rama, Sinta dan Lesmana. Suatu waktu Sinta melihat ada

seekor kijang yang berbulu sangat indah. Kijang itu berlarian kecil kesana kemari seolah-olah menggoda, Sinta yang tertarik dan tergoda dengan kijang itu lalu memanggil Rama untuk menangkapnya. Sebenarnya Lesmana sudah menaruh curiga kepada kijang itu, dia berfikir bahwa kijang itu adalah raksasa yang sedang menyamar. Lesmana melarang Rama untuk menangkapnya tapi karena keinginan dan desakan dari Sinta untuk menangkap kijang itu sangat kuat, Rama tidak dapat menolaknya. Lalu Rama mengambil busur dan anak panah dan kemudian meninggalkan Sinta, akhirnya Rama berusaha menangkap kijang siluman itu. Rama tidak menyadari bahwa kijang itu adalah jelmaan dari Kalamaricha menyamar menjadi kijang kencana dan bertugas menjauhkan Rama dari Sinta agar Rahwana dapat menculik Sinta dengan mudah. Rama pun terus mengujarnya hingga semakin menjauh meninggalkan Sinta dan Lesmana. Kijang itu berusaha menghindar dan berlari menjauh, begitu seterusnya dan Rama mulai kesal karena selalu gagal menangkapnya. Akhirnya Rama membidik kijang itu dengan panahnya.

Rahwana berhasil memperdayai Rama, akhirnya Rama, Sinta dan Lesmana jatuh ke dalam perangkap Rahwana. Sinta yang menunggu di pondokan mulai cemas, karena Rama pergi begitu lama. Kemudian sayup-sayup Sinta mendengar suara minta tolong seperti suara Rama. Ternyata suara itu adalah suara dari kijang siluman yang terkena panah Rama, saat terkapar kijang itu mengerang dan menirukan suara Rama agar terdengar oleh Sinta. Suara itu semakin keras terdengar, Sinta semakin cemas.

Kemudian Sinta menyuruh Lesmana untuk menyusul Rama yang sedang menangkap kijang, tetapi Lesmana menolak dan tidak mau meninggalkan Sinta sendirian, sesuai dengan pesan Rama sebelumnya, Lesmana tetap bertahan di pondokan dan berjaga-jaga. Keteguhan Lesmana dalam menjalankan amanat dari Rama membuat Sinta marah. Bahwa Sinta menuduh Lesmana akan mengambil dirinya jika nanti Rama tiada. Lesmana terkejut dan tersinggung dengan tuduhan itu. Susah payah Lesmana berusaha memadamkan amarah Sinta, menghilangkan kecemasannya dan menunggu Rama kembali. Tapi semua upaya yang dilakukan Lesmana justru semakin membuat amarah Sinta semakin bertambah. Karena tidak tahan dengan sikap Sinta, akhirnya Lesmana membuat garis melingkar dengan pusaknya untuk melindungi Sinta, dan berpesan kepada Sinta agar tidak keluar dari garis lingkaran demi keselamatannya.

Setelah beberapa saat Lesmana pergi meninggalkan Sinta, datanglah seorang peminta-minta Seorang tua renta mendekati pondokan tepat Sinta tinggal sendirian, mengiba dan meminta segelas air untuk minum. Sinta yang melihatnya merasa iba dan lupa akan pesan Lesmana untuk tidak keluar dari garis lingkaran yang sebelumnya dibuat oleh Lesmana. Setelah Sinta keluar dari lingkaran yang melindunginya, dengan serta merta orang tua itu berubah ke wujud aslinya, dengan serta merta orang tua itu berubah wujud aslinya, menangkap Sinta dan membawanya

terbang ke angkasa. Peminta-minta itu adalah jelmaan Rahwana, raja dari kerajaan Alengka yang bernafsu untuk memiliki Sinta.

Setelah Rama dan Lesmana pergi, Rahwana dengan mudah menculik Sinta. Dengan kesaktiannya, Rahwana membawa Sinta terbang melesat membelah angkasa, melintasi hutan dan pegunungan menuju kerajaan Alengka. Di dalam cengkraman Rahwana, Sinta terus berteriak minta tolong. Teriakan Sinta terdengar oleh Jatayu, raja dari segala burung. Jatayu segera terbang ke arah suara itu. Ketika melihat Sinta dalam cengkraman Rahwana, Jatayu berusaha menolong, dengan menyerang Rahwana. Pertarungan sengit antara Rahwana dan Jatayu terjadi di angkasa. Setelah sekian lama bertarung, akhirnya Jatayu pun kalah, Rahwana berhasil melepaskan pedangnya ke tubuh Jatayu, Jatayu jatuh terkapar dan sekarat. Rahwana kembali melanjutkan perjalanan membawa Sinta ke kerajaan Alengka.

Di dalam hutan, Rama dan Lesmana mulai khawatir ketika mengetahui bahwa kijang kencana itu adalah tipu muslihat, mereka berpikir sesuatu yang buruk menimpa Sinta di pondokan. Rama dan Lesmana segera bergegas kembali ke pondokan. Kekhawatiran mereka terbukti, Sinta sudah tidak ada lagi di tempat. Rama langsung terkuai dalam kesedihan dan penyesalan. Melihat hal itu, Lesmana berusaha menghibur Rama dan mengajaknya bangkit kembali untuk mencari Sinta. Mereka mencari kesana kemari dan berhenti ketika melihat Jatayu terkapar dan bersimbah darah. Dalam keadaan sekarat, Jatayu menceritakan kepada

Rama, bahwa Sinta telah diculik oleh Rahwana dan dia berusaha menolongnya tetapi gagal. Setelah menceritakan yang terjadi kepada Rama, Jatayu akhirnya mati.

2. Cerita Adegan pertarungan Rahwana dan Jatayu

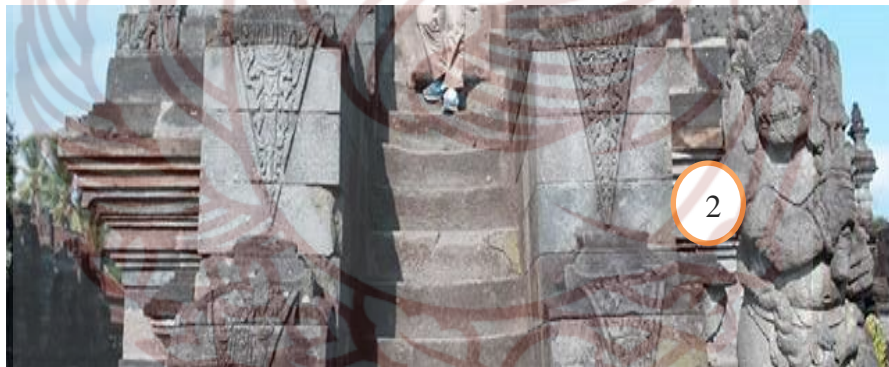
Setelah memahami seluruh cerita Epos Ramayana maka langkah yang dilakukan yaitu mengidentifikasi keseluruhan cerita menjadi penggalan cerita tanpa mengurangi esensi dari keseluruhan cerita. Langkah ini dilakukan untuk memudahkan fokus pembuatan motor *custom* selanjutnya. Adapun penggalan cerita tersebut disusun menjadi adegan saat pertarungan Rahwana dan Jatayu sehingga memudahkan untuk memahami inti cerita. Adapun identifikasi cerita per adegan yang sudah tersusun adalah sebagai berikut:

- a. Adegan pertama yaitu Jatayu yang melihat Rahwana menculik Shinta.
- b. Adegan kedua siasat Rahwana untuk mengalahkan Jatayu.
- c. Adegan ke tiga Rahwana bertarung dengan Jatayu.

Motif yang digunakan dalam pembuatan karya relief motor *custom* menggunakan motif tumbuhan seperti pohon, bunga, binatang, langit yang divisualkan ke dalam bentuk aksesoris motor *custom*. Sebagai contoh gambar motif tumbuhan dan lain-lain dalam relief candi sebagai berikut:



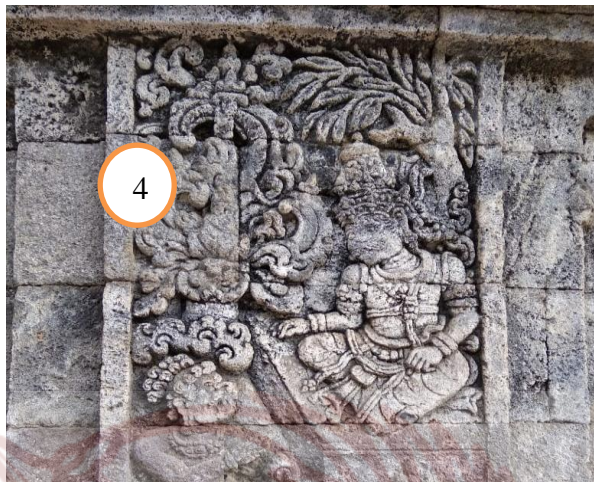
Gambar 1. Motif sulur Majapahit pada candi Penataran Blitar
(foto: Pendi Juli, 15, 2019)



Gambar 2. Motif geometri (Tumpal) pada candi Penataran Blitar
(foto: Pendi, 15 Juli 2019)



Gambar 3. Ornamen Majahit pada candi Prambanan
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 22 April 2019)



Gambar 4. Ornamen Majapahit pada candi Penataran
(foto: Pendi, 22, Juli 2019)

3. Tinjauan Aksesori dan Motor *Custom*

Motor *Custom* adalah suatu kegiatan yang merubah struktur maupun model sepeda motor standar produksi menjadi struktur baru dengan melakukan inovasi pada bagian tertentu sesuai dengan desain perancangannya²³. Sepeda motor yang di modifikasi akan lebih terlihat unik. Modifikasi motor atau motor *Custom* memiliki macam-macam aliran dalam modifikasi, dengan banyaknya aliran dalam modifikasi tentu juga akan menghasilkan berbagai macam jenis maupun bentuk motor *Custom*, penulis memilih 3 jenis motor yang akan dijadikan karya sebagai berikut:

²³ Teguh Imanto. "Proses Visualisasi Modivikasi Motor", *Skripsi* (Jakarta: Universitas Esa Unggul, 2014), 25.



Gambar 5. Motor *Custom* dengan ukiran kuningan Keduxgarage dalam kontes Kustomfest Jogjakarta (foto: Bagus Santotoso Febrianto, *Yamaha XS 650*, Kustomfest Yogyakarta, Oktober, 15, 2018)

Ranah modifikasi sepeda motor ada dua tingkatan modifikasi yaitu :

a. Beautifier

Beautifier berasal dari kata *beauty* yang artinya indah atau cantik, yang dimaksud *Beautifier* dalam dunia modifikasi motor adalah seseorang yang memperindah atau mempercantik sebuah motor standar namun dalam tingkatan sederhana tanpa merubah keseluruhan. Ruang lingkup *Beautifier* merupakan lingkup yang paling kecil dari pembuatan motor *custom*, kegiatan dari *Beautifier* ini disebut *Beautyfikasi*.²⁴ Aturan dari sebuah *Beautyfikasi* itu sendiri yaitu merubah bentuk motor standar menjadi motor dengan bentuk yang diinginkan dalam aturan rubahan sederhana. Hanya menambah, mengurangi, mengganti bagian motor tersebut tanpa merubah struktur asli motor tersebut.

²⁴ Danny Prasetyawan. "Estetika Motor Custom Kyai Perkoso Karya CV Retro Classic cycles", *Skripsi* (Surakarta: ISI Surakarta, 2014), 49



Gambar 6. Motor Harley Davidson Sporster

(foto: Prasetyo Wibowo, *Modifikasi motor Suzuki GSX250 dengan seni Engrave*, Modifikasi.net, 2017)

Aksesori *Custom* dalam ranah *Beautyfier* tidak terlalu mengeksplor bentuk *tangki, spakbor, tepeng* akan tetapi lebih mengedepankan warna serta unsur-unsur penghias yang mendukung konsep *Beautyfier* tersebut, karena ruang lingkup *Beautiflier* tingkatannya hanya memperindah atau mempercantik motor tanpa merubah secara keseluruhan, sehingga identitas asli dari motor masih terlihat.

b. Builder

Builder berasal dari kata *build* yang artinya membangun, membuat, mengadakan, menciptakan, membentuk atau mendirikan. *Builder* adalah sebutan bagi seseorang yang ahli dalam membuat motor *Custom* yang benarbenar mempunyai nilai originalitas.²⁵ *Builder* mempunyai jangkauan paling luas, khususnya peran dalam pembuatan motor *Custom*. Sebagai *Builder* ialah membuat

²⁵Danny Prasetyawan. “Estetika Motor Custom Kyai Perkoso Karya CV Retro Classic cycles”, *Skripsi* (Surakarta: ISI Surakarta, 2014), 25.

motor *Custom* secara total dari berbagai segi, mulai dari pemilihan *parts*, konsep, sampai realisasi.



Gambar 7. Motor Yamaha Scorpio dicustom menjadi model Cooper, Adnan

Garage

(Foto: Siregar, *Murni Kreasi*

Anak Bangsa, Garage Klaten, 09 Juni, 2019)

Aksesori *Custom* dalam ruang lingkup *Builder*, Aksesori yang digunakan tidak hanya mengeksplor warna, ornamen maupun unsur-unsur hias lainnya, melainkan juga mengedepankan bentuk dari Aksesori itu sendiri. Seiring dengan banyaknya aliran dalam membuat Aksesori *Custom* dan dalam ranah *Builder* yang tidak ada batasan atau memiliki jangkauan yang lebih luas, maka bentuk-bentuk Aksesori yang dihasilkan dan digunakan juga beragam sesuai konsep *Builder*.

c. Chopper

Model motor Chopper yang mempunyai ciri menonjol utama *fork/garpu* depan yang sangat panjang sehingga memerlukan rangka yang didesain khusus sesuai panjang fork dan kemiringannya. Lingkar ban depan lebih besar dibanding belakang, bentuk setang lebih tinggi.



Gambar 8. Motor Royal enfield, Presiden Joko Widodo
(foto: Prasetyo Wibowo, *Modifikasi motor Royal enfield*, Modifikasi.net, 2017)

d. Flat Tracker

Aliran ini hampir sama dengan *Bratyle* namun yang membedakan adalah jenis ban dan tipe *knalpot*. Ban belakang ring lebih kecil daripada ban depan, sedangkan ciri yang lainnya adalah *knalpot* yang bukan di kolong melainkan berada di samping. Hal ini sesuai dengan roh aliran modifikasi ini yaitu untuk semi off road.



Gambar 9. Motor Triumph bonefile 900
(download: Bagus Santoso Febrianto, <https://pin.it/i37frsz2xsae7c>, 2019)

e. Japs Style

Aliran *jap's Style* bisa terlihat dari ubahan tangki bensin yang didesain lebih mengecil dan simple, alas duduk atau jok yang dibuat lebih tipis dengan tipe *single seater*, menggunakan semi *hanget*, lampu depan dan belakang mungil. Di

bagian keseluruhan bodi motor yang mengusung Jap's Style akan terlihat rangka belakang yang terpangkas habis yang diiringi juga dengan penggunaan ban depan dan belakang dibuat lebih panjang dari rangka.



Gambar 10. Motor Yamaha Scorpio 225
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)

4. Teknik Ukir Logam

Beberapa teknik ukir yang digunakan pada karya kriya logam sebagai berikut:

- a) Teknik ukir logam *ndak-ndakan* yaitu teknik dengan metode merendahkan bagian latar belakang relief, maka gambar objek menjadi lebih timbul sehingga terjadi bentuk bidang kerja yang lebih jelas.
- b) Teknik ukir logam *wudulan* yaitu teknik dengan metode merendahkan bagian relief gambar sehingga hasil ukiran adalah bagian bawah permukaan yang diukir (terbalik).
- c) Teknik ukir logam *krawangan* yaitu teknik dengan metode melubang bagian objek gambar maupun latar belakang relief sesuai dengan keinginan bagian mana yang ingin ditampilkan.

d) Teknik ukir logam *rancangan* yaitu teknik dengan memperjelas relief menggunakan mata pahat, hasilnya berupa garis yang membentuk bidang gambar.

5. Tinjauan Bahan

a. Pengertian Logam

Logam atau *metal* dalam bahasa Yunani *Metallon* adalah sebuah unsur kimia yang siap membentuk ion (kation) dan memiliki ikatan logam, dan kadangkala dikatakan bahwa mirip dengan kation di awan elektron. *Metal* adalah salah satu dari tiga kelompok unsur yang dibedakan oleh sifat ionisasi dan ikatan, bersama dengan *metalloid* dan non-logam.²⁶ Ensiklopedia Nasional Indonesia menjelaskan bahwa Logam merupakan unsur yang bersifat penghantar listrik dan kalor, tidak tembus cahaya tetapi permukaannya mengkilap, umumnya dapat dibentuk dengan mudah dengan dijadikan kawat, lembaran, maupun ditempa dan dipotong (kalsium getas, *iridium* keras). Tetapi dengan mencampur logam menjadi lakur (*alloy* atau *aliose*) logam dapat dijadikan tegar, ulet atau keras.²⁷

Logam bermanfaat bagi manusia, karena penggunaannya dibidang industri, pertanian, dan kedokteran. Contohnya, merkuri yang digunakan dalam proses *klor alkali*. Proses *klor alkali* merupakan proses elektrolisis yang berperan penting dalam industri manufaktur dan pemurnian zat kimia. Beberapa zat kimia yang dapat diperoleh dengan proses elektrolisis adalah natrium, kalsium, magnesium, aluminium, tembaga, seng, perak, hidrogen, klor, fluor, natrium

²⁶ <https://id.wikipedia.org/wiki/Logam> (diakses rabu 20 juni 2019)

²⁷ *Ensiklopedi Nasional Indonesia*. (Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka. 1990). 412

hidroksida, kalium bikromat, dan kalium permanganat. Proses elektrolisis larutan natrium klorida tersebut merupakan proses klor-alkali.²⁸

Pemilihan plat logam tembaga yang digunakan karena bersifat mudah dikerjakan, lunak, dan awet hingga ratusan tahun. Tembaga, memiliki lambing Cu, berasal dari bahasa Latin yaitu *Cuprum*. Tembaga termasuk kedalam logam murni, Tembaga murni sifatnya halus dan lunak, dengan permukaan berwarna jingga kemerahan.²⁹

6. Tinjauan Relief

Relief termasuk dalam karya sastra visual yang mempunyai cerita, sehingga relief tentunya mempunyai citra atau imaji yang bisa ditafsirkan.³⁰ *Sculpture* relief atau *rivilio* berasal dari bahasa Italia yang berarti peninggian, dalam arti yang kedudukannya lebih tinggi daripada latar belakangnya.³¹

Seni relief merupakan ungkapan perasaan dan pikiran yang dituangkan pada suatu bidang datar melalui susunan garis, bidang atau bentuk, warna, tekstur dan ruang atas hasil pengamatan dan pengalaman estetis seseorang, yang menampilkan bentuk dekoratif, sehingga hasilnya seperti lukisan yang timbul dari permukaan.³²

Relief mempunyai dua macam, yaitu relief hias dan relief cerita. Relief hias adalah berbagai berbentuk ukiran berupa ornamen yang tidak mengandung

²⁸ <https://id.wikipedia.org/wiki/Logam> (diakses rabu 18 agustus 2019)

²⁹ Tata Surdia M.S. dan Kenji Chijiwa. 1980. *Tehnik Pengecoran Logam*. Jakarta: Pradnya paramita. 5.

³⁰ M. Wisnu Ajitama. "Bahasa Rupa Pada Relief Monumen Simpang Lima Gumul Kediri", *Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), hal:03

³¹ Sahman H. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. (Semarang: IKIP Semarang Press, 1992), hal: 91

³² Andi Usman. "Seni Relief Karya Sutrisno: Kajian Proses Penciptaan, Nilai Estetis Dan Simbolis", *Skripsi* (Semarang: UNNES, 2009), hal: 12

cerita, misalnya sulur daun, bunga dan lain-lain. Relief cerita adalah relief yang memaparkan suatu cerita dalam bentuk gambar pahatan, misalnya relief *lalitavistara* candi Penataran dan relief candi Prambanan³³.



Gambar 11. Tokoh Rahwana di singgah sana dan di jaga patih.
(Foto: Pendi, candi Penataran, Blitar, 19 juli 2019)



Gambar 12. Tokoh Rahwana bertarung dengan Jatayu.
(Foto: Bagus Santoso Febrianto, candi Prambanan, Yogyakarta, 11 juli 2019)

³³ AA Munandar. "Kegiatan Keagamaan di Pawitra Gunung Suci di Jawa Timur Pada Abad Ke- 14-15 M", *Tesis* (Depok: Universitas Indonesia, 1990), hal: 26



Gambar 13. Tokoh Kala di setiap pintu candi.
(Foto: Pendi, candi Penataran, Blitar, 19 juli 2019)



Gambar 14. Tokoh Rahwana.
(Foto: Pendi, candi Penataran, Blitar, 19 juli 2019)

7. Tinjauan Visual

Tinjauan visual merupakan sumber acuan yang berkaitan dengan tema yang diangkat. Berkaitan dengan hal tersebut penulis telah mengumpulkan data visual yang berkaitan dengan tema yang akan digunakan untuk mengeksplorasi ide dan memperkuat gagasan penciptaan. Adapun tinjauan visual dalam penciptaan karya ini didapatkan dari berbagai sumber, diantaranya dari buku,

internet dan dokumentasi foto pribadi penulis. Tinjauan visual yang menjadi sumber ide dalam penciptaan karya ini adalah sebagai berikut:

a. Tangki *Custom*



Gambar 15. Macam-macam model tangki *custom* setengah jadi
(foto: Zahruh ,21 Juni 2019)

Gambar di atas adalah berbagai macam tangki di toko penyedia *part* sepeda motor *Custom*, tangki sepeda motor adalah tempat untuk menyimpan bahan bakar, dalam hal ini tangki *Custom* memiliki berbagai variasi ukuran maupun bentuk. Tangki *Custom* adalah media utama dalam penerapan relief, tangki yang digunakan adalah tangki mentah atau setengah jadi, tangki ini dipilih untuk mempermudah dalam pengerjaan penerapan relief pada permukaan tangki.



Gambar 16. Motor *custom* dengan ukiran pada tangki

(repro: Skullnation Jewellery, *Modifikasi motor Yamaha XS650 dengan seni Engrave*, Modifikasi.net, 2017)

Tangki *Custom* dengan teknik *Engrave* adalah salah satu alternatif model tangki *custom* dengan menerapkan ragam hias berupa ornamen pada permukaan tangki menggunakan alat *Engrave* berupa mesin *grinder*. Teknik pengerjaan tersebut haruslah menggunakan tangki berbahan tebal, karena pada dasarnya penggunaan teknik tersebut dapat membuat tangki menjadi tipis. Disamping hasil *Engrave* yang tidak terlalu menonjol dan terkesan samar-samar teknik tersebut sangat rawan untuk terjadinya kebocoran pada permukaan tangki apabila tidak dikerjakan dengan sangat hati-hati.



Gambar 17. Patung pertarungan Rahwana dan Jatayu
(download: Bagus Santoso Febrianto,
<https://pin.it/i37frsz2xsae7c>,
19)



Gambar 18. Patung pertarungan Rahwana
(download: Bagus Santoso Febrianto, <https://pin.it/i37frsz2xsae7c>, 2019)

BAB III

PROSES PENCIPTAAN

A. Eksplorasi Penciptaan

Penciptaan karya seni kriya melalui berbagai tahapan kerja, dalam rangka memenuhi tujuan dalam penciptaan karya tersebut, tahap pertama dalam rangka penciptaan karya seni kriya ialah eksplorasi, hal itu bertujuan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan sumber ide penciptaan. Pencarian sumber objek dan pengamatan dilakukan guna menambah pengetahuan dan dasar guna memperkuat konsep dan gagasan ide yang mengangkat sebuah tema ke dalam bentuk karya asesori motor *Custom* dengan cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu. Tahap eksplorasi merupakan kegiatan yang meliputi pengembaraan jiwa, pengamatan di lapangan, penggalan sumber referensi, dan informasi untuk menentukan tema atau berbagai persoalan.

Layaknya penciptaan seni lainnya, seni kriya telah menjelajah pada eksplorasi yang lebih luas termasuk konsep penciptaannya. Hal ini dapat dipahami, sebab dasar utama dalam penciptaan seni adalah kreativitas, maka yang hasilnya harus mencerminkan seniman dan membuat karya sesuatu yang berbeda dari yang telah ada.³⁴ Tahap eksplorasi dalam proses penciptaan karya digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan dengan tema yaitu cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu yang diterapkan pada *tangki, spakbor, tepong* sepeda motor *custom*.

³⁴Hasan Shadily. *Ensiklopedi Umum*. (Yogyakarta: kanisius, 1991), hal: 898

Berdasarkan pemikiran bahwa, dalam pembuatan karya tugas akhir ini membuat sebuah *relief* logam pada medium tangki, spakbor dan tepong dari cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu, yang dibagi menjadi tiga motor *Custom*. Karya tersebut diwujudkan dengan penggabungan bentuk wajah penokohan karakter wayang dan relief menjadi sebuah tokoh karakter Wayang yang baru.

Berawal dari pemikiran penciptaan relief logam yang tidak hanya sebagai penghias dinding bangunan rumah akan tetapi mampu menjadi karya fungsional, maka tugas akhir ini membuat relief logam pertarungan Rahwana dan Jatayu, yang juga berfungsi sebagai aksesori motor *Custom*.

Pencarian objek serta pengamatan tentang karya-karya yang sudah ada, digunakan sebagai referensi dalam proses penciptaan karya tugas akhir ini, sehingga karya yang dibuat lebih menekankan originalitasnya. Adapun eksplorasi materi penciptaan karya ini, antara lain :

1. Eksplorasi Bentuk

Relief ataupun lukisan tentang Rahwana dan Jatayu, pada dasarnya dibuat dengan bentuk Wayang Kulit maupun Wayang Orang dan sesuai dengan karakter masing-masing. Penciptaan karya aksesori motor *Custom* dibuat dengan pengubahan bentuk karakter tokoh Wayang Kulit dengan metode transformasi. Transformasi berarti perubahan, bentuk dan sebagainya.³⁵ Pengubahan ini juga dimaksudkan supaya masyarakat tetap mengingat kesenian tradisional khususnya Wayang Kulit dan tetap terjaga kelestariannya.

³⁵ Tim Penyusun. 1988. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka. 959

Eksplorasi dalam pencarian bentuk wajah Wayang Kulit pada tokoh cerita Ramayana tersebut diawali dengan pembuatan sketsa yang kemudian menjadi desain dan selanjutnya diwujudkan menjadi sebuah karya berbentuk *relief*. Melalui eksplorasi bentuk-bentuk wajah tokoh Rahwana dan Jatayu dalam cerita Ramayana tersebut, kemudian ditransformasikan dengan penggabungan bentuk wajah Wayang Kulit dan diwujudkan dalam bentuk *relief* logam pada medium aksesoris motor *custom*.

2. Material

Berbagai material maupun teknik dapat digunakan dalam perwujudan karya. Material merupakan sesuatu yang sangat penting dalam proses penciptaan suatu karya, bahkan dapat ditegaskan bahwasanya medium merupakan hal yang mutlak, karena tanpa sebuah materi maka tidak ada yang akan dijadikan menjadi karya seni.³⁶ Proses perwujudan karya tugas akhir ini, material yang digunakan dari bahan *mixed medium* dengan melalui berbagai pertimbangan. Bahan-bahan tersebut meliputi:

a) Bahan Baku

- 1) *Tangki, tepong, spakbor* sebagai bahan utama penciptaan karya.
- 2) Plat tembaga sebagai bahan utama penciptaan karya.
- 3) Motor honda tiger, honda gl, yamaha scorpio sebagai bahan utama penciptaan karya.

Telah diketahui bahwa kerajinan logam di Indonesia telah ada sejak zaman prasejarah. Hal ini dibuktikan dengan adanya penemuan-penemuan kembali

³⁶ The Liang Gie. 1996. Filsafat Seni:Sebuah Pengantar. Yogyakarta : PUBIB. 89

artefak hasil-hasil kerajinan masa lampau. Logam memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sejak manusia mengenal bahan logam serta teknologi pengolahannya. Bahan logam tidak mungkin akan kehilangan peranannya sampai kapanpun. Hal ini didukung pula oleh sifat logam yang pada umumnya memiliki keawetan lebih dibandingkan dengan material yang lain.³⁷

Proses penciptaan karya tugas akhir ini menggunakan Tangki, spakbor, tepong (logam tembaga), sebagai bahan utama. Penggunaan bahan ini dikarenakan, selain bahan memiliki keawetan yang lebih baik dari pada material yang lain, juga bahan tersebut antik dan jarang dimiliki setiap orang. Diharapkan penggunaan bahan tersebut dapat menambah pengetahuan akan bahan kriya logam.

³⁷ Aji Wiyoko. 2009. Kriya Logam I. Surakarta : ISI PREES bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta. 7

B. Perancangan Penciptaan

1. Sketsa Alternatif

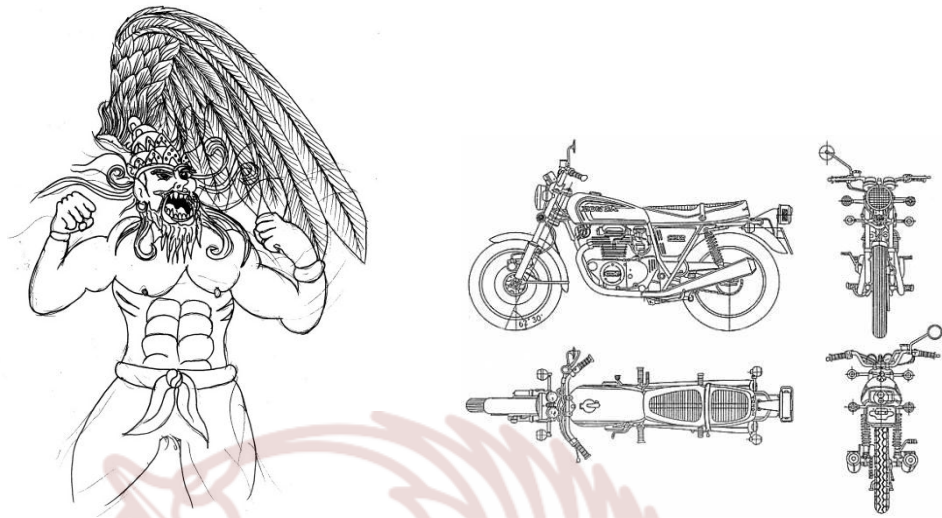
Tahap perancangan karya dimulai dengan membuat sketsa alternatif bentuk figure dan ornamen dalam cerita pertarungan Rahwana dan Jatayu yang kemudian diterapkan ke dalam sebuah adegan cerita. Proses penggambaran bentuk didasarkan pada pertimbangan berkaitan dengan tema dan tampilan, bahan yang akan diolah serta teknik yang tepat.

Sketsa adalah sebuah perekaan cepat atas peristiwa estetik tertentu yang biasanya karena alasan keterbatasan daya ingat dan akurasi memori, kemudian seseorang melakukannya dengan cara menggambar cepat.

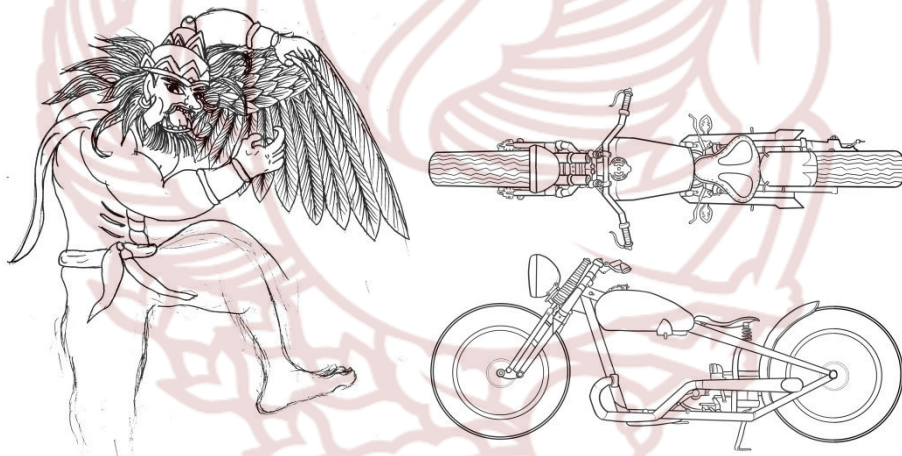
Sketsa juga dapat diartikan sebagai tahapan pencarian ide untuk mendapat sebanyak mungkin alternatif yang dapat memberikan sejumlah pilihan untuk ditindaklanjuti, semakin banyak sketsa yang diekspresikan dalam bentuk dimensional akan banyak referensi yang dimiliki.³⁸

Pembuatan sketsa alternatif menggunakan acuan gambar yang terdapat pada relief, buku, karya seni dari para seniman. Sketsa yang dihasilkan merupakan titik awal dalam proses pembuatan karya asesori motor custom, maka langkah yang akan dilakukan memilih rupa tokoh dan latar suasana pada cerita lalu membuat sketsa pada kertas hvs menggunakan pensil setelah selesai langkah selanjutnya gambar discan setelah discan lanjut membuat line gambar menggunakan corel, sketsa yang dihasilkan maka ditindaklanjuti untuk dipilih menjadi sketsa terpilih.

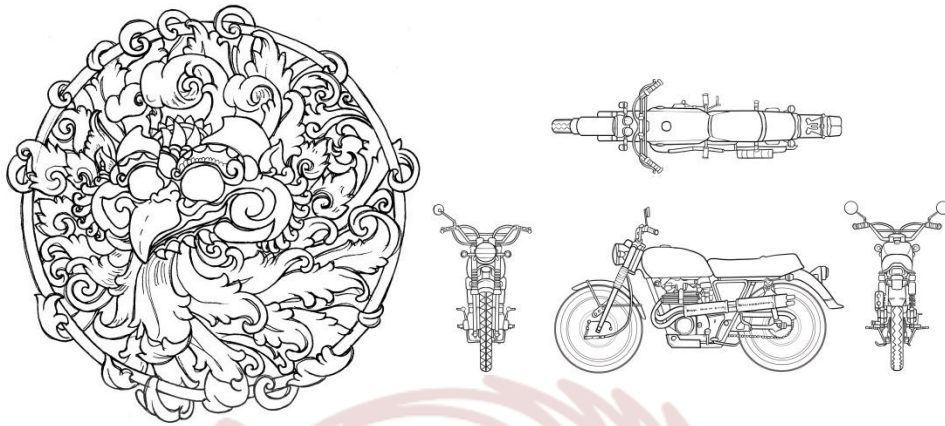
³⁸ Guntur, *Teba Kriya*. (Surakarta: ISI Press Solo, 2011), hal:18



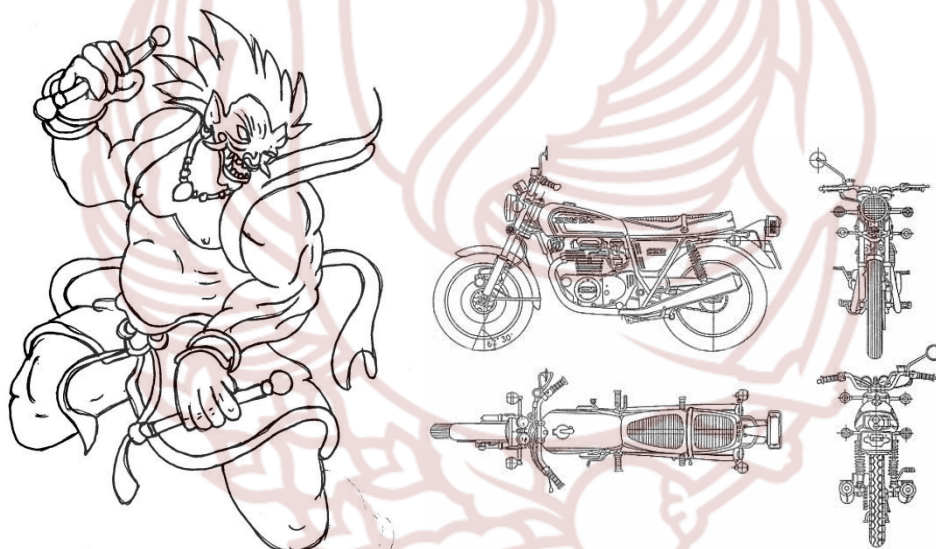
Gambar 19 . Desain alternatif 1
(Scan: Bagus Febrian, 16 Desember 2019)



Gambar 20. Desain alternatif 2
(Scan: Bagus Santoso febrianto, 16 Desember 2019)



Gambar 21. Desain alternatif 3
(Scan: Bagus Santoso febrianto, 16 Desember 2019)



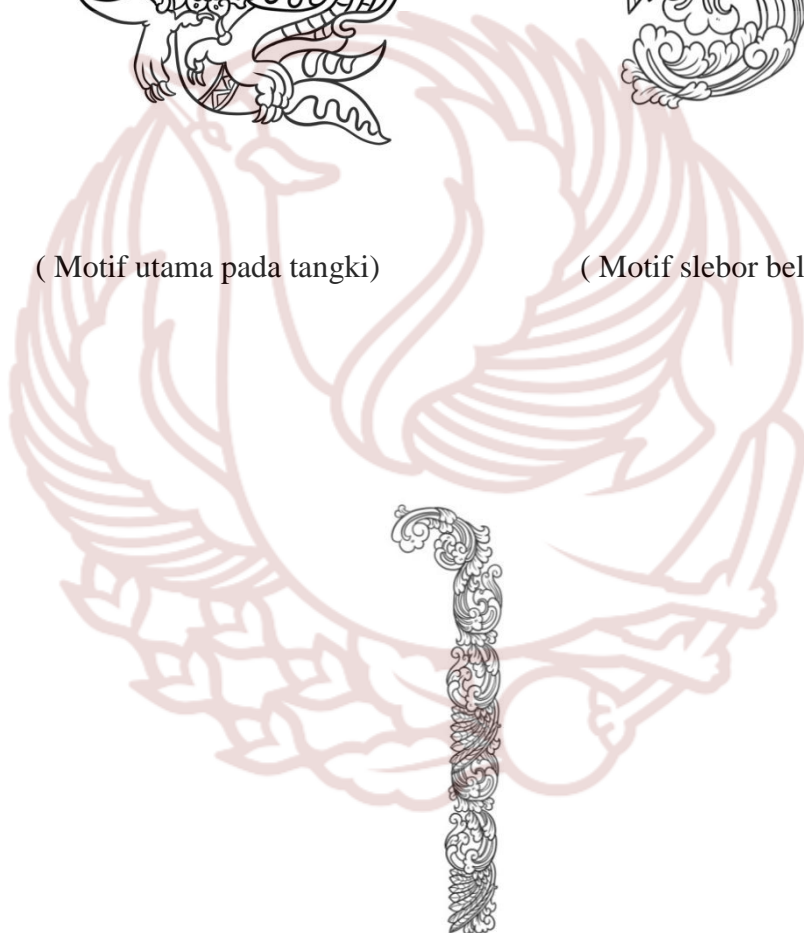
Gambar 22. Desain alternatif 4
(Scan: Bagus Santoso febrianto, 16 Desember 2019)



(Motif utama pada tangki)



(Motif slebor belakang)



(Motif pada slebor depan)

Gambar 23. Desain alternatif 5

(Scanker: Bagus Santoso febrianto, 16 Desember 2019)



(Motif pada tangki)



(Motif pada tepong)



(Motif pada selebor depan)



(Motif pada selebor belakang)

Gambar 24. Desain alternative 6

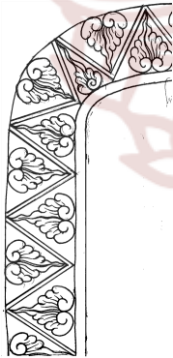
(Scan: Bagus Santoso febrianto, 22 Desember 2019)



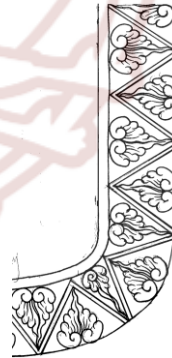
(Motif pada tangki)



(Motif pada tepong)



(Motif pada slebor belakang)



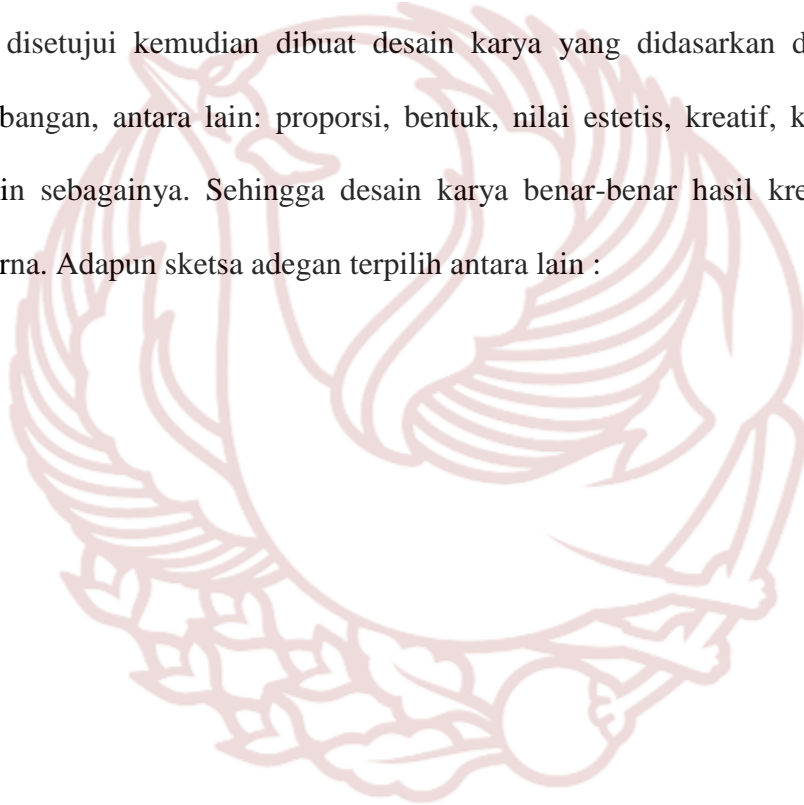
(Motif pada slebor depan)

Gambar 25. Desain alternative 7

(Scan: Bagus Santoso febrianto, 22 Desember 2019)

2. Sketsa Terpilih

Setelah sketsa alternatif terwujud menjadi beberapa pilihan, kemudian sketsa yang ada diseleksi atau dipilih untuk diwujudkan menjadi sebuah karya seni. Dalam pemilihan sketsa terpilih yang akan diwujudkan ke dalam karya, perlu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan persetujuan, guna menemukan kesepakatan dalam tahap pemilihan sketsa terpilih. Sketsa yang sudah disetujui kemudian dibuat desain karya yang didasarkan dari beberapa pertimbangan, antara lain: proporsi, bentuk, nilai estetis, kreatif, keseimbangan dan lain sebagainya. Sehingga desain karya benar-benar hasil kreatifitas yang sempurna. Adapun sketsa adegan terpilih antara lain :





(Motif utama pada tangki)



(Motif slebor belakang)

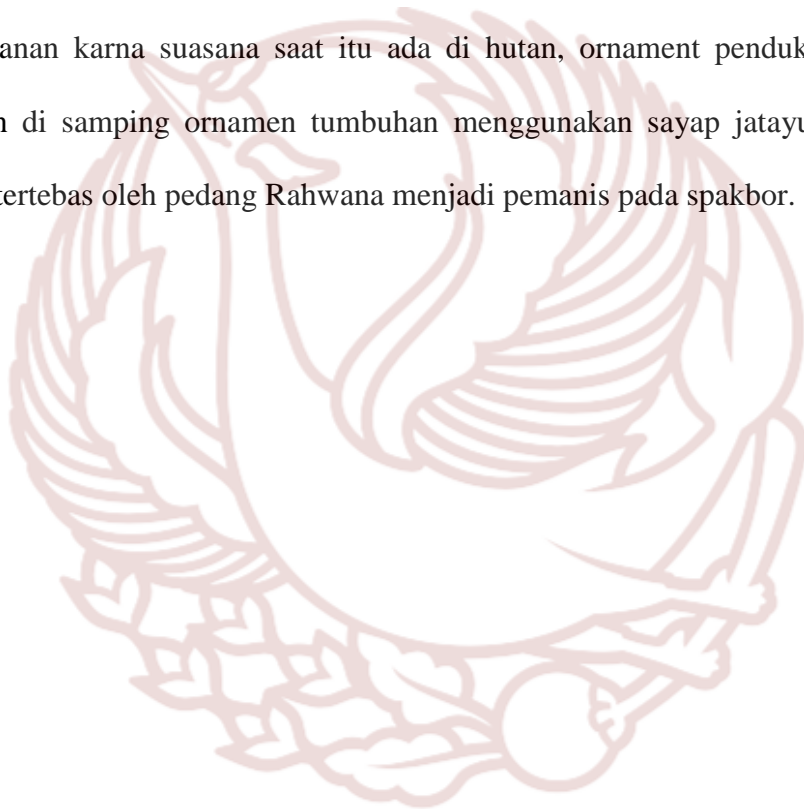


(Motif pada slebor depan)

Gambar 26. Desain terpilih 1

(Scanker: Bagus Santoso febrianto, 16 Desember 2019)

Sketsa terpilih karya 1 menggunakan motor Honda gl pro dengan model motor *custom* flat tracker, karya pertama mengangkat tokoh Jatayu burung garuda yang gagah dan berani pada asesori tangki, spakbor, tepong dalam cerita Ramayana Jatayu saat di hutan mendengar jeritan Shinta yang dibawa Rahwana, maka ornamen pokok yang digunakan pada spakbor depan dan belakang menggunakan ornamen tumbuhan yang ada di candi Penataran dan candi Prambanan karna suasana saat itu ada di hutan, ornament pendukung yang di letakan di samping ornamen tumbuhan menggunakan sayap jatayu yang patah karna tertebas oleh pedang Rahwana menjadi pemanis pada spakbor.





(Motif pada tangki)



(Motif pada tepong)



(Motif pada selebor depan)

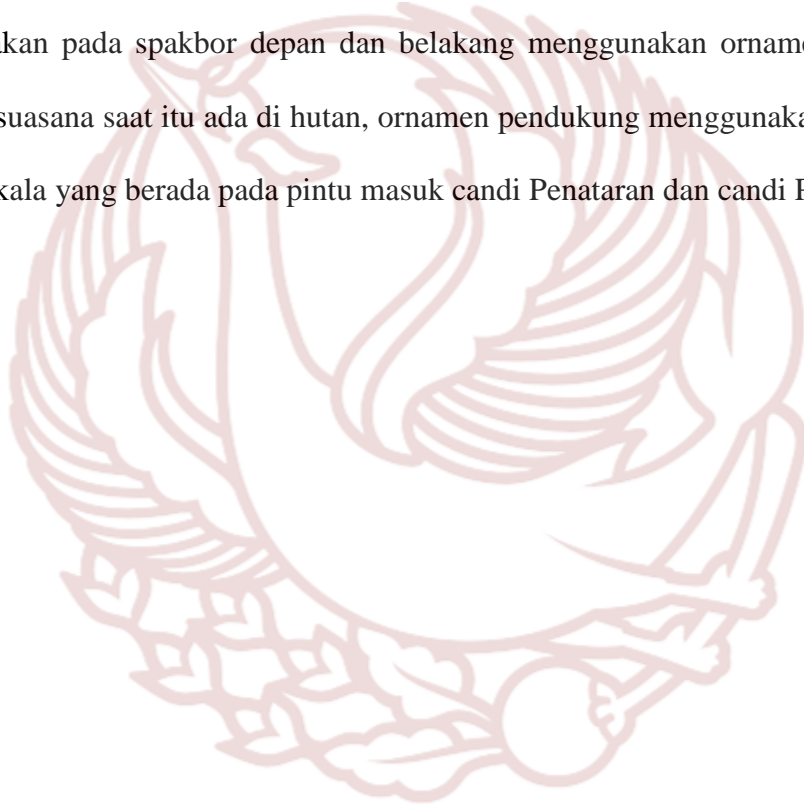


(Motif pada selebor belakang)

Gambar 27. Desain terpilih 2

(Scan: Bagus Santoso febrianto, 22 Desember 2019)

Sketsa terpilih karya 2 menggunakan motor Yamaha scorio dengan model motor *custom chopper*, karya kedua mengangkat tokoh Rahwana sesosok raja yang ganas, tokoh Rahwana akan di letakan pada atas tangki, dalam cerita Ramayana Rahwana menjadi tokoh *antagonis*, Rahwana mendengar Shinta yang melakukan pertapaan di hutan dengan Rama, Rahwana mempunyai siasat untuk menculik Shinta dan membawa ke kerajaan Alengka, maka ornamen pokok yang digunakan pada spakbor depan dan belakang menggunakan ornamen tumbuhan karna suasana saat itu ada di hutan, ornamen pendukung menggunakan ornamen batarakala yang berada pada pintu masuk candi Penataran dan candi Prambanan.





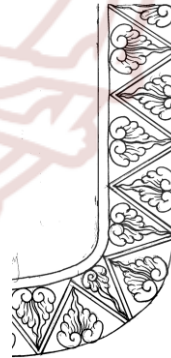
(Motif pada tangki)



(Motif pada tepong)



(Motif pada slebor belakang)

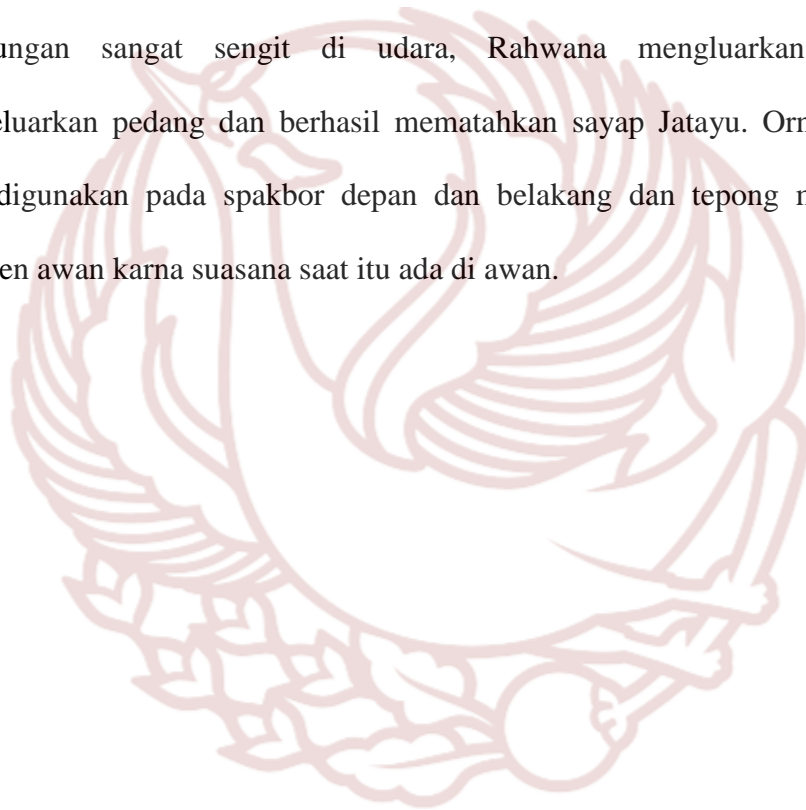


(Motif pada slebor depan)

Gambar 28. Desain terpilih 3

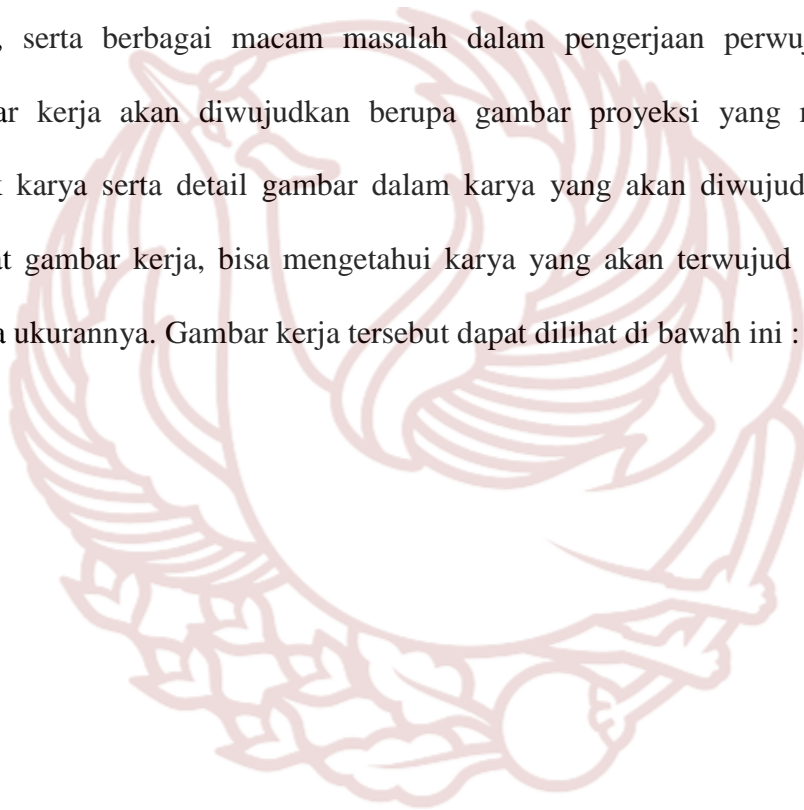
(Scan: Bagus Santoso febrianto, 22 Desember 2019)


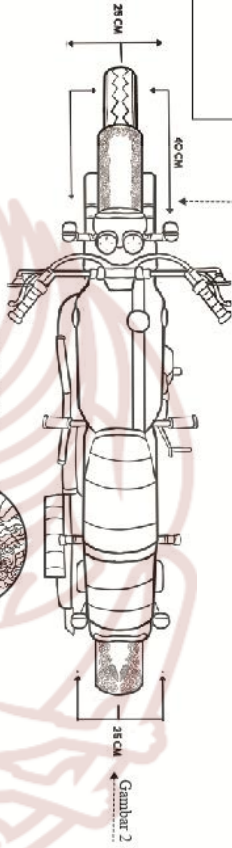

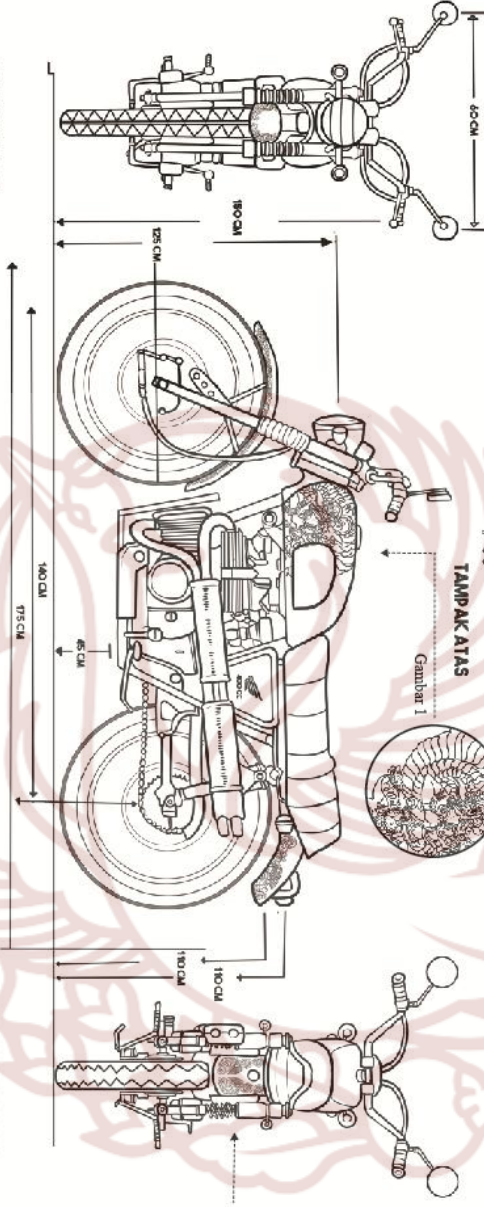


Sketsa terpilih karya 3 menggunakan motor Honda tiger 200 dengan model motor *custom jap's style*, karya ketiga mengangkat tokoh Rahwana dan Jatayu yang berteperang di udara, tokoh Rahwana dan Jatayu akan di letakan pada atas tangki, dalam cerita Ramayana Rahwana menjadi tokoh *antagonis* dan Jatayu menjadi tokoh *protagonist*, Jatayu yang mengejar Rahwana dengan kekuatan penuh akhirnya terkejar dan berusaha menyelamatkan Shinta maka terjadilah pertarungan sangat sengit di udara, Rahwana mengeluarkan ajian dan mengeluarkan pedang dan berhasil mematahkan sayap Jatayu. Ornamen pokok yang digunakan pada spakbor depan dan belakang dan tepong menggunakan ornamen awan karna suasana saat itu ada di awan.



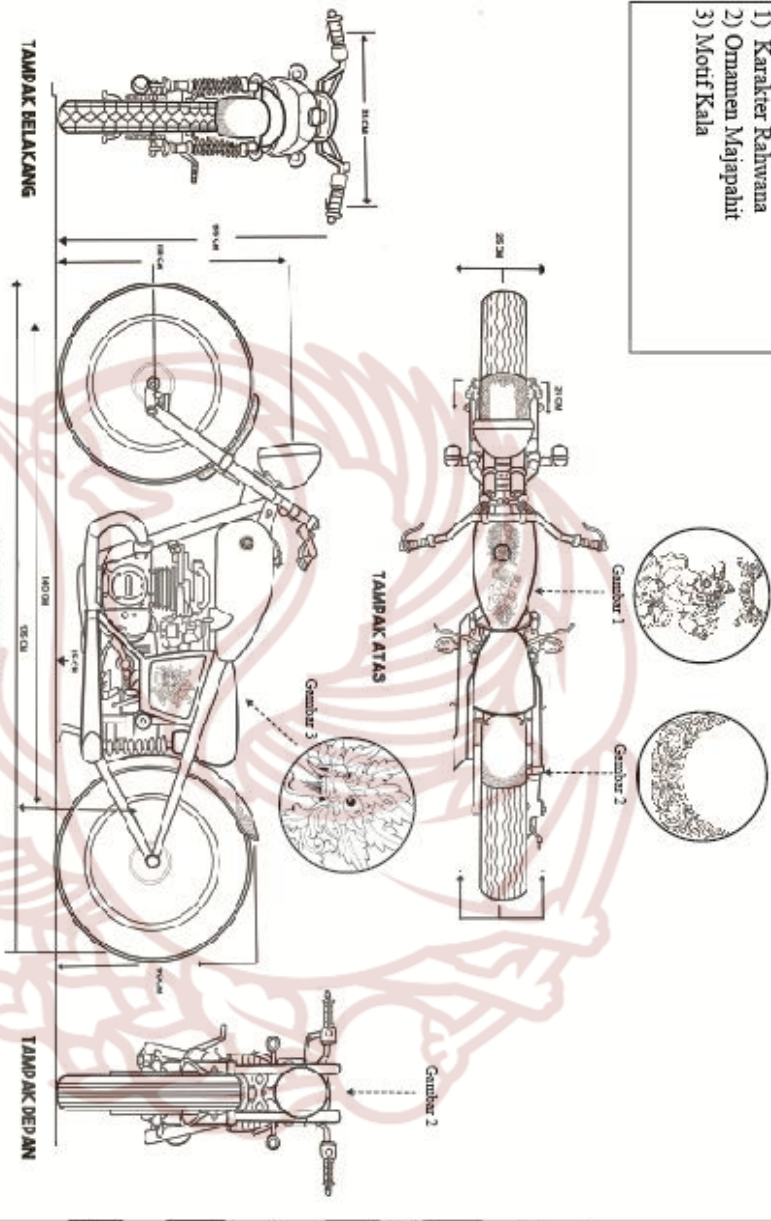

3. Gambar Kerja

Gambar kerja digunakan sebagai panduan dalam memvisualisasikan desain yang telah dibuat dan dipilih sehingga terwujudnya suatu karya dengan bentuk tokoh serta ukuran yang diinginkan sesuai desain. Gambar kerja juga mempermudah serta mengetahui berbagai kesulitan berkaitan dengan konstruksi, teknik, serta berbagai macam masalah dalam pengerjaan perwujudan karya. Gambar kerja akan diwujudkan berupa gambar proyeksi yang menampilkan bentuk karya serta detail gambar dalam karya yang akan diwujudkan. Dengan melihat gambar kerja, bisa mengetahui karya yang akan terwujud nantinya dan beserta ukurannya. Gambar kerja tersebut dapat dilihat di bawah ini :

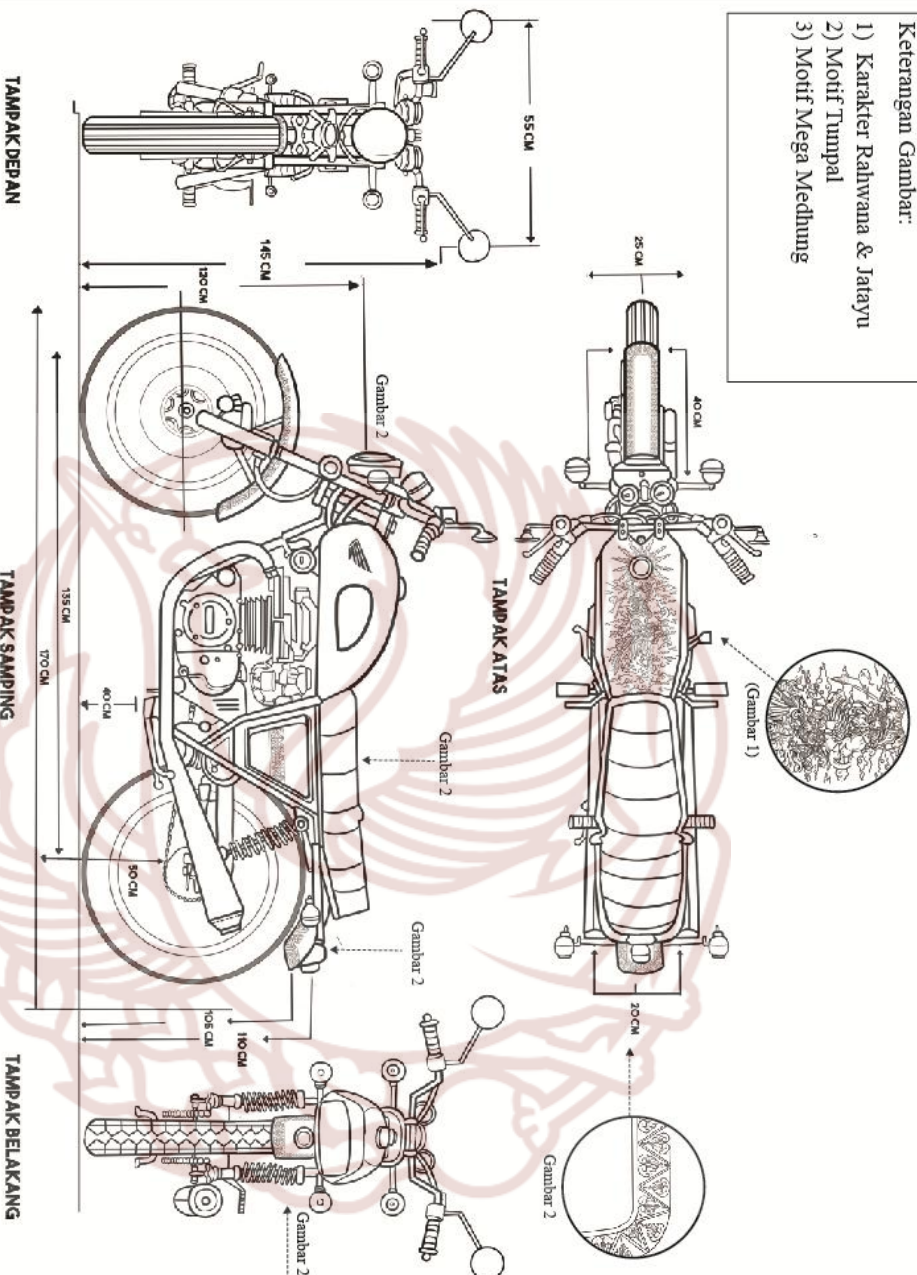


<p>Keterangan Gambar:</p> <p>1) Karakter Jatayu</p> <p>2) Ornamen Majapahit</p>						 <p>Gambar 2</p>	
 <p>TAMPAK ATAS</p> <p>Gambar 1</p>						 <p>Gambar 2</p>	
 <p>TAMPAK SAMPING</p>						 <p>Gambar 2</p>	
<p>TAMPAK DEPAN</p>						<p>TAMPAK BELAKANG</p>	
Skala 1 : 3 dengan satuan cm							
							
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA							
FAKULTAS seni rupa dan desain							
JURUSAN / PRODI							
Kriya / Kriya Seni							
NAMA/ NIM MAHASISWA							
Bagus Santoso Febrianto							
15147109							
JUDUL KARYA							
Look Track							
Dosen Pembimbing							
Ari Supriyanto, S.Sn., M.A.							
Keterangan							
Paraf							

Skala 1 : 3 dengan satuan cm

<p>Keterangan Gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Karakter Rahwana 2) Omanen Majapahit 3) Motif Kala 				
	<p>INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA</p>			
<p>FAKULTAS seni rupa dan desain</p>				
<p>JURUSAN / PRODI</p>				
<p>Kriya / Kriya Seni</p>				
<p>NAMA/ NIM MAHASISWA</p>				
<p>Bagus Santoso Febrianto</p>				
<p>15147109</p>				
<p>JUDUL KARYA</p>				
<p>Dead Chop</p>				
<p>Dosen Pembimbing</p>				
<p>Ari Supriyanto, S.Sn., M.A.</p>				
<p>Keterangan</p>				
<p>Paraf</p>				

- Keterangan Gambar:
- 1) Karakter Rahwana & Jatayu
 - 2) Motif Tumpal
 - 3) Motif Mega Medhjung



Skala 1: 3 dengan satuan cm

	INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
FAKULTAS seni rupa dan desain	
JURUSAN / PRODI	
Kriya / Kriya Seni	
NAMA/ NIM MAHASISWA	
Bagus Santoso Febrianto	
15147109	
JUDUL KARYA	
Fight Jap	
Dosen Pembimbing	
Ari Supriyanto, S.Sn., M.A.	
Keterangan	
Paraf	

C. Perwujudan Karya

Penciptaan karya relief logam ini mengacu teori 3 tahap 6 langkah milik SP Gustami, yaitu eksplorasi, perancangan, dan perwujudan. Tahapan eksplorasi yang meliputi pengembaraan jiwa, pengamatan, penggalian sumber informasi, landasan teori dan acuan visual telah dilalui. Mengarah pada perwujudan karya nya. Perwujudan karya relief logam ini dilakukan sesuai dengan gambar kerjanya. Perwujudan karya tugas akhir dikerjakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut ini:

1. Persiapan Bahan

Bahan dalam proses perwujudan karya ini meliputi bahan pokok dan bahan bantu.

a. Bahan pokok

Secara keseluruhan dalam pembuatan karya asesori motor *custom* menggunakan bahan pokok logam plat tembaga dengan ketebalan 0,7mm. Bahan pokok inilah yang akan digunakan untuk membuat relief yang akan ditempel pada tangki, spakbor, tepong motor *custom*.



Gambar 29. Plat Tembaga
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)

Bahan asesori meliputi tangki, spackbor, tepong yang akan di tempel dengan patri dan dempul sesuai motif dan dimensi asesori, 3 motor *custom* dengan karakter yang berbeda-beda maka harus memilih tangki, spakbor, tepong sesuai dengan kebutuhan motor *custom*.



Gambar 30. Bahan Asesori

(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)

b. Bahan bantu

Bahan bantu yang utama dalam pembuatan ukiran pada plat logam adalah *jabung*. *Jabung* dibuat dari campuran getah kayu damar yang sudah mengkristal, serbuk batu bata dan minyak kelapa/oli. Presentase yang ideal dalam membuat *jabung* adalah getah damar 60%, serbuk batu bata 35%, dan minyak/oli sebanyak 5%. Campuran bahan tersebut lalu dipanaskan di dalam wajan hingga mencair dan bertekstur seperti pasta. Fungsi *jabung* adalah sebagai bahan perekat dan penahan tekanan pada logam saat diukir agar tidak bergeser, sehingga saat proses pemahatan posisi plat tetap tidak berubah, tetapi timbul dan cekungnya ukiran dapat dicapai dengan mudah.



Gambar 31. Jabung

(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)

c. Bahan finishing

1. Deterjen atau sabun colek, berfungsi sebagai pembersih logam saat melakukan finishing, ini bertujuan agar logam bersih dari kotoran proses pembentukan.
2. Air larutan *Hcl*, *Sn*, berfungsi sebagai bahan pembersih kerak logam yang membandel. *Sn* adalah bahan *finishing* yang berwujud kepingan digunakan untuk

memberi warna hitam logam. Cara menggunakan larutkan kepingan tersebut ke dalam air kemudian oleskan ke logam.

3. Sianida, Nikel, H_2O berfungsi sebagai bahan membuat warna pada tembaga menjadi warna crom dengan cara di gosokkan ke tembaga.

4. Watu ijo berfungsi untuk membuat tembaga menjadi mengkilap

5. Dempul, Tiner, Epoxy, Cat warna, Clear berfungsi sebagai bahan membuat beground pada tangki, spakbor, tepong menjadi bewarna.



Gambar 32. Amplas
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)



Gambar 33. Selotip
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)



Gambar 34. *Thinner*
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 35. Dempul
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 36. Clear
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 37. Cat warna
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 38. H3o
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)



Gambar 39. H3o
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)

2. Persiapan alat

Alat pokok pembuatan ukiran relief pada plat logam tembaga adalah

1. Pahat ukir logam, terdiri dari pahat ukir rancangan dan wudulan. Tatah logam juga digunakan untuk mewujudkan sebuah bentuk gambar ke permukaan logam baik itu untuk menatah logam dari bahan kuningan, tembaga, maupun aluminium. Tatah ukir logam ini dibuat sendiri dengan memanfaatkan besi yang tidak terpakai. Pahat ukir dibagi menjadi tiga sebagai berikut:

- a. Tatah ukir *rancangan*, bentuk mata pahatnya lurus digunakan untuk memindahkan garis gambar ke dalam plat logam.
- b. Tatah ukir *endak-endakan*, bentuk mata pahatnya lingkaran datar digunakan untuk menurunkan bidang yang tidak terkena tatah rancangan.
- c. Tatah ukir *wudulan*, bentuk mata pahatnya lingkaran dan setengah lingkaran digunakan untuk membuat tinggi rendahnya permukaan logam. Jenis pahat ukir tersebut digunakan untuk mengukir plat logam tembaga menjadi relief.

2. *Ganden*, untuk alat pukul tatah logam dalam pengerjaan ukiran logam. Kelebihan alat ini adalah tidak menggunakan tenaga banyak dalam memukul dan lebih spesifik.

3. Mesin *slep* tangan, berfungsi untuk membersihkan dan mengkilapkan logam. Slep yang digunakan bermata kertas kardus ini bertujuan agar lebih bersih mengkilap permukaan ukiran logamnya.

4. Sikat logam tembaga, merupakan jenis sikat yang menggunakan kawat logam kuningan sebagai bahannya. Sikat logam kuningan digunakan untuk membersihkan ukiran logam dari sisa pembakaran agar terlihat lebih bersih.

5. Kikir, digunakan sebagai alat penghalus pinggir dan sudut permukaan logam. Kikir mempunyai berbagai ukuran dan bentuk untuk penghalus bekas potongan plat logam.
6. Gunting logam, digunakan untuk alat pemotong plat logam relief sesuai kebutuhan.
7. Ember plastik, digunakan sebagai tempat cairan kimia Sn saat pembersihan maupun finishing.
8. Palu Kayu, digunakan untuk meratakan permukaan plat logam yang belum rata pada ukiran reliefnya.
9. Pensil, digunakan untuk menggambar bentuk desain relief pada kertas gambar. Kelebihan pensil ini adalah dapat mudah dihapus.
10. *Drawing pen*, digunakan untuk menggambar bentuk yang sudah disetujui desain, gambar kerja, proyeksi, dan perspektifnya.
11. Penghapus, alat ini berfungsi untuk menghapus gambar yang keliru, sehingga lebih bersih bentuk desainnya.
12. Penggaris, jangka, dan mistar, alat ini berfungsi untuk alat bantu ketepatan ukuran saat pengerjaan desain gambar kerja, sehingga dapat akurat ukuran.
13. Brander, selang gas dan tabung LPG, digunakan untuk memasak dan melepas jabung saat pengukiran plat logamnya.
14. Papan kayu, berfungsi sebagai landasan pengukiran plat logam.



Gambar 40. Tatah Rancangan
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



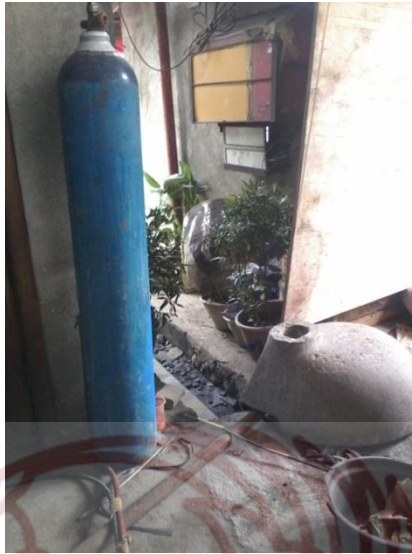
Gambar 41. Tatah Tekstur
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 42. Palu
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)



Gambar 43. Las Argon (Alat ini untuk membuat dudukan asesori di rangka motor)
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 44. Las Asetilen (Alat ini Digunakan Untuk Proses Pematrian)
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)

d) *Sprey gun*

Sprey gun adalah alat untuk menyemprotkan cat ke bagian-bagian yang ingin di warna, *sprey gun* yang di gunakan merk Krisbow satu set box.



Gambar 45. *Sprey gun*
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)

e) Kompresor

Kompresor adalah alat untuk menyimpan angin dengan tenaga listrik, fungsi lain untuk menyimpan angin kompresor juga berfungsi untuk membantu alat spet agar bisa menghembuskan cat ke media yang ingin di warna.



Gambar 46. Kompresor
(foto: Bagus Santoso Febrianto, 2019)



Gambar 47. Boxset Kunci
(foto: Bagus Santoso Febrianto ,2019)

3. Proses Perwujudan

Pembentukan sangat erat sekali berhubungan dengan cara mewujudkan dari material yang tidak berbentuk menjadi bentuk yang diinginkan.³⁹ bahan dengan bentuk yang tidak menentu, mungkin lurus hasil gergajian atau memang bertekstur alami, ketika telah melalui proses pembentukan dari seorang kriyawan dengan segenap instrument keahliannya, bahan yang semula biasa menjadi luar biasa. Cara-cara inilah yang kemudian dikenal dengan teknik pembentukan. Secara menyeluruh pembentukan sering terkait dengan proses perwujudan, proses produksi, hingga proses penyelesaiannya termasuk *finishing* telah menjadi bagiannya. Proses perwujudan karya tahap-tahap yang harus dilalui antara lain:

a. Membuat pola pada tangki, spakbor dan tepong

Membuat pola pada tangki, spakbor, tepong bertujuan agar motif dan karakter tokoh dapat terpasang sesuai dengan porsi motor *custom* yang memiliki 3 macam bentuk aliran motor *custom*. Plat logam tembaga juga tidak terbuang sia-sia karna sudah diukur dengan pola.

³⁹ Timbul Raharjo, "Penciptaan Seni Kriya: Persoalan dan Model Penciptaan" Makalah disajikan dalam Seminar Mengembangkan Disiplin Penciptaan dan Pengkajian Seni, (Surakarta: Pascasarjana ISI Surakarta, 2013) hal: 9



Gambar 48. Membuat pola

(foto: Faisal ,2019)

b. Pemotongan plat logam

Langkah awal adalah memotong plat tembaga sesuai ukuran yang telah ditentukan. Dalam memotong plat logam yang cukup tebal dipotong menggunakan sebuah alat khusus yang berbentuk gunting tuas dan memiliki satu tuas untuk memotong plat logam, jika plat besar terpotong maka dipotong lagi sesuai pola dengan gunting tangan.



Gambar 49. Memotong plat logam
(foto: Faisal ,2019)

c. Membuat *jabung*

Proses mengukir plat logam diperlukan *jabung*, membuat *jabung* dengan bahan serbuk batu bata merah, getah damar, oli bekas lalu dipanaskan dalam wajan hingga mencair dan bebttekstur seperti pasta, sebelum ditempelkan pada tembaga harus dicek sudah matang apabelum cara pengecekanya dengan cara *jabung* di tuangkan ke dalam ember yang terisi air jika jabung masih bisa dipatahkan maka belum matang jika sudah lentur dan elastis maka siap untuk tatakan tembaga. Fungsi *jabung* adalah sebagai bahan perekat dan penahan tekanan pada logam saat diukir agar tidak bergeser, sehingga saat proses pemahatan posisi plat tetap tidak berubah, tetapi timbul dan cekungnya ukiran dapat dicapai dengan mudah.



Gambar 50. Memanaskan jabung
(foto: Bagus, 2019)

d. Menempelkan plat tembaga di atas *jabung*

Proses pemanasan *jabung* yang telah menjadi pasta kemudian dituang di atas papan sebagai wadah kemudian diratakan, lalu plat tembaga yang telah dipotong sesuai ukuran ditempelkan di atas *jabung* sambul ditekan hingga merekat dengan rata.



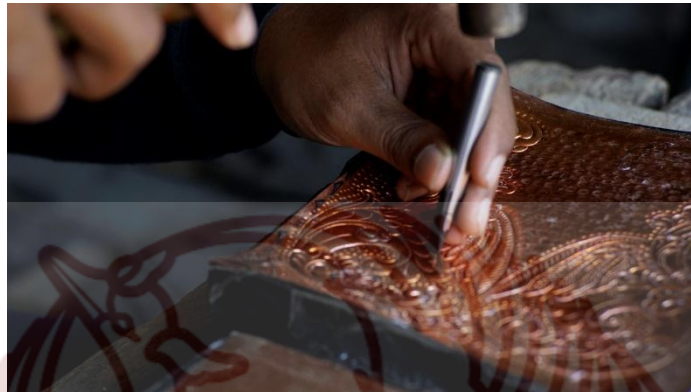
Gambar 51. Menempelkan Tembaga di atas jabung
(foto: Bagus ,2019)

e. Menempel desain pada plat

Setelah plat kuningan ditempelkan pada *jabung* kemudian menempelkan desain relief pada permukaan plat kuningan menggunakan lem fox

f. Mengukir rancangan

Desain relief menggunakan pahat ukir rancapandengan tujuan memindahkan garis gambar ke plat logam tersebut.



Gambar 52. Mengukir rancangan
(foto: Bagus ,2019)

g. *Mewudul*

Proses *mewudul*/menurunkan, menggunakan pahat *Wudulan*. dalam memahat teknik *wudulan* yang diturunkan/*diwudul* adalah semua bentuk motif ukirannya. Proses memahat *wudulan* dilakukan pada bagian belakang objek, sehingga objek yang dipahat akan timbul ke depan.

h. *Mengendak-endaki*

Proses *mengendak-endaki* adalah proses memahat bagian latar belakang dari objek relief, proses ini dilakukan pada bagian depan, berbeda dengan proses *wudulan*. Pada proses *mengendak-endaki* sekaligus merapikan dan menyempurnakan objek yang telah *diwudul*.



Gambar 53. Mengendak-endaki
(foto: Rizal salem, 2019)



Gambar 54. Bentuk Relief Setelah Proses Pengukiran
(foto: Rizal salem, 2019)

i. Mengilangkan *jabung* dari plat

Setelah plat terlepas dari *jabung* selanjutnya adalah menghilangkan atau membersihkan sisa *jabung* yang menempel pada plat dengan cara dipanaskan menggunakan *burner* hingga memerah dan plat benar-benar bersih dari *jabung*.



Gambar 55. Membersihkan Plat dari *Jabung*
(foto: Bagus, 2019)

j. Menempel plat pada tangki, spakbor dan tepong dengan las

Tahapan selanjutnya setelah ukiran pada plat kuningan selesai adalah menempel atau memasang plat pada tangki dengan las kuningan. Proses ini dilakukan dengan las gas dengan cara memanaskan kedua sisi plat dan tangki yang ditepel hingga memerah, juga pakan kuningan yang dipanaskan secara bersamaan, setelah sisi plat dan tangki memerah kemudian melelehkan pakan kuningan dengan diberi boraks untuk membantu mencegah terjadinya oksidasi serta menurunkan suhu.



Gambar 56. Proses Pengelasan Relief Pada Tangki
(foto: Bagus, 2019)



Gambar 57. Boraks untuk pengelasan
(foto: Bagus, 2019)

k. Merapikan bekas las atau sambungan

Proses merapikan sambungan las dilakukan menggunakan gerinda tangan hingga bekas sambungan las rata dan lebih rapi.



Gambar 58. Proses merapikan
(foto: Zahrul, 2019)



Gambar 59. Proses merapikan rangka motor
(foto: Zahrul, 2019)

4. Proses Finishing

Proses *finishing* adalah tahap akhir dalam perwujudan karya, sentuhan akhir atau *finishing* sangat menentukan bagus tidaknya sebuah karya. Penentuan proses atau teknik *finishing* juga harus disesuaikan dengan bahan baku maupun teknik dalam perwujudan karya agar proses *finishing* menghasilkan karya yang maksimal dan sesuai yang diharapkan. Dalam proses *finishing* penulis memilih teknik cat *spray* dan poles, berikut adalah tahapan-tahapan prosesnya:

a. Proses Pendempulan



Gambar 60. Proses pendempulan pada tepong

(foto: Zahrul, 2019)



Gambar 61. Proses pendempulan pada tangki dan spakbor

(foto: Bagus, 2019)

Proses pendempulan adalah proses melapisi permukaan tangki dengan dempul, dempul digunakan untuk meratakan permukaan tangki dan bekas

sambungan las yang tidak rata. Cara kerja dempul adalah melapisi dan menutup permukaan hingga menjadi rata dan rapi.

b. Proses Pengampelasan



Gambar 62. Proses pengampelasan pada tangki dan spakbor
(foto: Zahrul, 2019)

Proses pengampelasan setelah pendempulan bertujuan untuk meratakan dan menghaluskan dempul yang telah dilapiskan pada permukaan tangki. Proses pengampelasan dilakukan berulang menggunakan ampelas kasar hingga halus sampai didapatkan permukaan yang rata dan halus.

c. Menutup relief dengan sabun colek



Gambar 63. Proses penutupan relief dengan sabun colek
(foto: Zahrul, 2019)

menutup objek ukiran dengan sabun colek, hal ini bertujuan agar objek ukuran tidak terkena *epoxy* dan cat saat proses pelapisan *epoxy* dan pengecatan.

d. Melapisi *Epoxy*



Gambar 64. Proses penyemprotan *epoxy*
(foto: Zahrul, 2019)



Gambar 65. Proses penyemprotan *epoxy* pada rangka motor
(foto: Zahrul, 2019)

Epoxy berfungsi sebagai cat dasar, daya tutup yang sangat baik bisa membantu menutupi pori-pori dan goresan/baret halus yang terdapat pada media yang akan di cat. Proses pelapisan *epoxy* dengan cara disemprotkan pada

permukaan media, *epoxy* memberikan lapisan dasar yang sangat kuat hingga cat tidak mudah rontok.

e. Pengecatan



Gambar 66. Proses penyemprotan cat pada tangki
(foto: Zahrul, 2019)

Proses Pengecatan dilakukan dengan teknik *spray*, dengan teknik tersebut maka akan menghasilkan lapisan cat yang merata pada permukaan tangki.

f. Penyikatan

Proses penyikatan yaitu proses dimana tangki yang sudah melalui proses pengecatan kemudian dibersihkan dengan cara disikat menggunakan sikat kuningan pada reliefnya. Hal ini dilakukan untuk menghilangkan kotoran yang menempel pada relief sebelum masuk ke proses selanjutnya.

g. Memoles



Gambar 67. Proses memoles relief
(foto: Zahrul, 2019)

Proses pemolesan bertujuan untuk mengkilapkan bagianbagian utama relief, dengan peolesan tersebut maka bagian latar belakang dari objek akan utama akan menjadi mengkilap. Proses pemolesan dilakukan menggunakan watu ijo dengan menggunakan gerenda.

h. Pewarnaan *nikel*



Gambar 68. Proses mewarna *nikel*
(foto: Zahrul, 2019)

Proses pewarnaan crom menggunakan dengan bahan *Ho3*, *borak* dan *nikel* dengan cara merebus borak dengan *Ho3* dan memasukan nikel di dalam rebusan tersebut baru bisa digunakan untuk membuat warna crom dengan mengoleskan dengan kain yang halus.

i. Pelapisan *Clear*



Gambar 69. Proses pelapisan *clear*
(foto: Zahrul, 2019)

Proses pelapisan *clear* dilakukan dengan cara disemprot menggunakan *spray gun* dan kompresor, fungsi pelapisan *clear* yang pertama adalah untuk lebih

memunculkan warna asli cat, dan yang kedua adalah melindungi lapisan cat agar tidak mudah pudar dan kusam.



Gambar 70. Proses membilas dengan air
(foto: Zahrul, 2019)



Gambar 71. Mesin, rangka setelah spray clear lalu di jemur
(foto: Zahrul, 2019)

BAB IV

ULASAN KARYA

A. Ulasan Karya

Penciptaan karya tugas akhir ini memiliki konsep dasar yang tidak lepas dari unsur kesenirupaan, setiap karya memiliki bagian ceritanya sendiri, akan tetapi masih dalam bagian cerita Ramayana dengan adegan pertarungan Rahwana dan Jatayu. Pertarungan Rahwana dengan Jatayu divisualkan dalam relief asesori motor *Custom*. Konsep secara keseluruhan dari karya ini ialah mevisualisasikan Rahwana dan Jatayu pada media relief logam dan tidak mengurangi maupun mengubah pokok cerita Ramayana tersebut.

Berkaitan dengan penciptaan karya tugas akhir penulis menggunakan teori estetika Monroe Beardsley. Teori tersebut mengurai karya dengan tiga prinsip dasar yaitu kesatuan, kerumitan, kesungguhan. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing karya:

1. Karya 1 Look track



Gambar 72. Karya 1
(foto: Bagus ,2019)

Judul Karya: Look track
Bahan : Galvanis 1 mm dan Tembaga 0,7 mm

Karya pertama yang berjudul 'look track' yang berarti karya ini menggambarkan kegigihan Jatayu yang mengejar Rahwana demi menyelamatkan Shinta, Jatayu yang bersahabat dengan Raja Dasaratha yang merupakan ayah dari Rama dan Jatayu sudah memiliki janji dengan Rama untuk menjaga Shinta. Tahu bahwa Shinta istri Rama dalam keadaan bahaya, dilihat dari kejauhan kilau rambut memancarkan cahaya, Jatayu tahu yang dibawa oleh Rahwana adalah Shinta, dengan cekatan Jatayu mengepakkan sayapnya, mengejar kereta kencana Rahwana dan menghantamnya hingga jatuh ke tanah, dengan cakarnya Jatayu menyakar dan mencengkram rambut dari Rahwana, akan tetapi Rahwana berusaha terus terbang dan mempercepat laju kereta kencananya.⁴⁰

Rahwana turun dari kereta dan berperang dengan Jatayu, Rahwana berusaha menghancurkan Jatayu, karena Jatayu dianggap sebagai penghalang bagi Rahwana untuk mendapatkan Shinta. Jatayu berusaha menggagalkan rencana busuk Rahwana untuk menculik Shinta, sehingga menjadi pertarungan sengit antara Jatayu dan Rahwana, bulu dari Jatayu bertebaran di udara, berserakan di tanah Rahwana berhasil mematahkan sayap Jatayu, Jatayu jatuh tumbang bersimbah darah, ia terjatuh dari udara, perlahan ia terhempas jatuh ke tanah.

Karya 1 menggunakan aliran modifikasi *flat tracker* punya tampilan berciri khas motor yang tinggi dan knpot di samping dan ukuran ban yang besar. Motor model *flat tracker* adalah salah satu dengan aliran retro, dengan tongkrongan yang tinggi dan disebut-sebut sebagai motor yang cetaknya serba bisa. Hal ini

⁴⁰ C. Rajagopalachari, 2012,82

karena *flat tracker* sebenarnya adalah julukan untuk motor di arena balap di Amerika yang menggabungkan antara track tanah dan sirkuit datar. Makanya, karakternya terlihat jelas pada bagian stang yang lebar.

Motor Honda GL Pro yang di modif flat tracker yang mempunyai mesin doble silinder dengan 350 cc, pengendara akan merasakan sensasi kencangnya memakai motor Look Track sesuai dengan tokoh Jatayu yang kencang dan lincah saat mengejar Rahwana.

Karya ini terdapat relief berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen Majapahit, figur yang digunakan yaitu Jatayu. Motif tersebut digubah sedemikian rupa menyesuaikan dengan bentuk *tangki*, *spakbor* dan *tepong* dan tetap mempertahankan bentuk dasar dari motif tersebut.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat, *SN* dan crom nikel *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan tangki diluar motif atau relief. Sementara teknik *finising* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam tiga adegan yang diilustrasikan sesuai intrepretasi penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut berbentuk karakter tokoh Jatayu mengepakkan sayap yang terbang mengejar Rahwana.

Kesungguhan dari awal pemilihan judul dan tema sampai pembuatan karya, pemilihan bahan tembaga yang berkualitas bagus hingga proses pengukiran

dengan detail, proses *finishing*, semua itu dilalui dengan proses yang sangat panjang.

2. Karya 2 Dead Chop



Gambar 73. Karya 2
(foto: Bagus ,2019)

Judul Karya : Dead Chop

Bahan : Galvanis 1 mm dan Tembaga 0,7 mm

Karya 2 yang berjudul 'Dead Chop' karya ini menggambarkan kekuatan Rahwana yang kuat dan kejam, Rahwana, raja dari kerajaan Alengka yang bernafsu untuk memiliki Sinta.

Setelah Rama dan Lesmana pergi, Rahwana dengan mudah menculik Sinta. Dengan kesaktiannya, Rahwana membawa Sinta terbang melesat membelah angkasa, melintasi hutan dan pegunungan menuju kerajaan Alengka. Di dalam cengkaman Rahwana, Shinta terus berteriak minta tolong. Teriakan Shinta terdengar oleh Jatayu, raja dari segala burung. Jatayu segera terbang ke arah suara itu. Ketika melihat Sinta dalam cengkaman Rahwana, Jatayu berusaha menolong, dengan menyerang Rahwana. Pertarungan sengit antara Rahwana dan Jatayu terjadi di angkasa. Setelah sekian lama bertarung, akhirnya Jatayu pun kalah,

Rahwana berhasil menebaskan pedangnya ke tubuh Jatayu, Jatayu jatuh terkapar dan sekarat. Rahwana kembali melanjutkan perjalanan membawa Sinta ke kerajaan Alengka.

Karya ke 2 menggunakan aliran modifikasi *chopper* dengan cirikhas sangat menonjol fork atau garpu depan yang panjang, diameter ban depan yang cenderung lebih besar dari ban belakang, bentuk setang yang tinggi dan jok yang rendah. Karena bentuknya yang unik memerlukan memotong rangka agar bisa menyesuaikan panjang *fork* dan kemiringan.

Yamaha Scorpio 225 cc di *custom* menjadi *chopper* mempunyai kerumitan pada pembuatan rangka, pengendara motor *chopper* lebih bisa merasakan santai karna posisi duduk lebih rendah dari posisi stang saat mengendarai dan terlihat garang sesuai karakter Rahwana yang kejam.

Karya ini terdapat relif berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen Majapahit, figur yang digunakan yaitu Rahwani. Motif tersebut digubah sedemikian rupa menyesuaikan dengan bentuk *tangki*, *spakbor* dan *tepong* dan tetap mempertahankan bentuk dasar dari motif tersebut.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat, *SN* dan crom nikel *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan *tangki*, *spakbor*, *tepong* diluar motif atau relief. Sementara teknik *finising* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam tiga adegan yang diilustrasikan

sesuai intepretasi penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut berbentuk karakter tokoh Rahwana yang bersiap menghalang Jatayu.

Kesungguhan dari awal pemilihan judul dan tema sampai pembuatan karya, pemilihan bahan tembaga yang berkualitas bagus hingga proses pengukiran dengan detail, proses *finishing*, semua itu dilalui dengan proses yang sangat panjang.

3. Karya 3 Fight Jap



Gambar 74. Karya 3
(foto: Bagus ,2019)

Judul Karya : Fight Jap

Bahan : Galvanis 1 mm dan Tembaga 0,7 mm

Karya pertama yang berjudul 'Fight Jap' yang berarti karya ini menggambarkan Pertarungan Jatayu dengan Rahwana, dengan cekatan Jatayu mengepakkan sayapnya, mengejar kereta kencana Rahwana dan menghantamnya hingga jatuh ke tanah, dengan cakarnya Jatayu menyakar dan mencengkram

rambut dari Rahwana, akan tetapi Rahwana berusaha terus terbang dan mempercepat laju kereta kencananya.⁴¹

Rahwana turun dari kereta dan berperang dengan Jatayu, Rahwana berusaha menghancurkan Jatayu, karena Jatayu dianggap sebagai penghalang bagi Rahwana untuk mendapatkan Shinta. Jatayu berusaha menggagalkan rencana busuk Rahwana untuk menculik Shinta, sehingga menjadi pertarungan sengit antara Jatayu dan Rahwana, bulu dari Jatayu bertebaran di udara, berserakan di tanah Rahwana berhasil mematahkan sayap Jatayu, Jatayu jatuh tumbang bersimbah darah, ia terjatuh dari udara, perlahan ia terhempas jatuh ke tanah, Rahwana merasa senang penghalang untuk mendapatkan Shinta sudah teratasi.

Karya ke 3 menggunakan aliran modifikasi Jap's Style dengan cirikhas pada tangki dan joknya yang bertipe single seater yang di buat tipis dan posisinya lebih rendah daripada tangki. Motor ini menggunakan stang semi hanger, lampu depan dan lampu belakang kecil dan pemilihan velg dan ban yang lebar dan besar, membuatnya lebih stabil ketika digunakan untuk berkendara.

Honda Tiger 200 cc di *custom* menjadi Jap's Style mempunyai mesin yang cukup tangguh dan awet secara perawatan mudah karna sperpart bisa menggunakan megapro dan gl pro, dengan body yang ramping maka motor dengan 200 cc mudah untuk melesat, Jap's style dirancang untuk digunakan di jalan yang beraspal, jadi hanya menggunakan ban dengan kontur biasa, namun dengan ukuran ban yang lebih besar di ban belakang.

⁴¹ C. Rajagopalachari, 2012,82

Karya ini terdapat relif berupa ilustrasi figuratif dan ornamentik, relief ornamen yang terdapat dalam karya tersebut mengambil unsur ornamen Tumpal, figur yang digunakan yaitu Rahwana dan Jatayu. Motif tersebut digubah sedemikian rupa menyesuaikan dengan bentuk *tangki*, *spakbor* dan *tepong* dan tetap mempertahankan bentuk dasar dari motif tersebut.

Penerapan teknik *finishing* yang digunakan dalam karya ini adalah teknik *finishing* cat, *SN* dan crom nikel *finishing* cat digunakan untuk melapisi bagian permukaan *tangki*, *spakbor*, *tepong* diluar motif atau relief. Sementara teknik *finising* *SN* digunakan pada bagian utama relief.

Unsur kerumitan terdapat pada teknik ukir, teknik las, teknik *finishing* serta pembagian setiap adegan yang diwujudkan dalam tiga adegan yang diilustrasikan sesuai intrepretasi penulis sesuai dengan tema cerita. Ilustrasi yang terdapat pada karya tersebut digambarkan semi realis, ilustrasi tersebut memvisualisasikan pertarungan Rahwana dan Jatayu di langit.

Kesungguhan dari awal pemilihan judul dan tema sampai pembuatan karya, pemilihan bahan tembaga yang berkualitas bagus hingga proses pengukiran dengan detail, proses *finishing*, semua itu dilalui dengan proses yang sangat panjang.

B. Kalkulasi Biaya

Rincian biaya atau kalkulasi biaya bertujuan untuk mengetahui biaya yang harus dikeluarkan dalam proses perwujudan karya, mulai dari kebutuhan bahan baku, bahan bantu/pendukung, bahan *finishing* serta tenaga kerja. Adapun rincian biaya tersebut sebagai berikut:

A. Rincian Biaya Karya 1

No	Nama Bahan	Banyak	Satuan	Harga Satuan	Harga Total
1	Tangki	1	Kilogram	Rp. 550.000	Rp. 550.000
2	Spakbor	2	Kilogram	Rp. 175.000	Rp. 175.000
3	Tepong	2	Kilogram	Rp. 120.000	Rp. 120.500
4	Tembaga	2	Kilogram	Rp. 115.000	Rp. 230.000
5	Nikel	4	Gram	Rp. 11.000	Rp. 44.000
6	Ho3	1	Liter	Rp. 25.000	Rp. 25.000
7	Sianida	2	Ons	Rp. 30.000	Rp. 60.000
8.	Dempul	1	Kilogram	Rp. 65.000	Rp. 65.000
9	Amplas	5	Meter	Rp. 4.000	Rp. 20.000
10	Epoxy	1	Kilogram	Rp. 55.000	Rp. 55.000
11	Tiner	3	Liter	Rp. 22.000	Rp. 66.000
12	Cat hitam doff	$\frac{1}{4}$	Liter	Rp. 24.000	Rp. 24.000
13	Cat abu-abu	$\frac{1}{4}$	Liter	Rp. 27.000	Rp. 27.000
14	Clear Blinken	1	Liter	Rp. 325.000	Rp. 325.000
15	Lampu sen	4	Kilogram	Rp. 55.000	Rp. 220.000
16	Ruji Tdr	2	Kilogram	Rp. 50.000	Rp. 100.000
17	Stel Ruji	2	Kilogram	Rp. 20.000	Rp. 40.000
18	Memasang Ban	2	Kilogram	Rp. 7.000	Rp. 14.000
19	Solasi Kertas	3	Meter	Rp. 4.000	Rp. 12.000
20	Sabun Sunlight	2	Liter	Rp. 6.000	Rp. 12.000
21	Baut Set	1	Kilogram	Rp. 200.000	Rp. 200.000

22	Biaya Rakit motor	1		Rp. 100.000	Rp. 100.000
23	Biaya Ukir	1		Rp. 250.000	Rp. 250.000
Total					Rp 2.734.000

B. Rincian Biaya Karya 2

No	Nama Bahan	Banyak	Satuan	Harga Satuan	Harga Total
1	Tangki	1	Kilogram	Rp. 500.000	Rp. 500.000
2	Spakbor	2	Kilogram	Rp. 175.000	Rp. 175.000
3	Tepong	2	Kilogram	Rp. 120.000	Rp. 120.500
4	Tembaga	2	Kilogram	Rp. 115.000	Rp. 230.000
5	Nikel	4	Gram	Rp. 11.000	Rp. 44.000
6	Ho3	1	Liter	Rp. 25.000	Rp. 25.000
7	Sianida	2	Ons	Rp. 30.000	Rp. 60.000
8.	Dempul	1	Kilogram	Rp. 65.000	Rp. 65.000
9	Amplas	5	Meter	Rp. 4.000	Rp. 20.000
10	Epoxy	1	Kilogram	Rp. 55.000	Rp. 55.000
11	Tiner	3	Liter	Rp. 22.000	Rp. 66.000
12	Cat hitam doff	$\frac{1}{4}$	Liter	Rp. 24.000	Rp. 24.000
13	Cat abu-abu	$\frac{1}{4}$	Liter	Rp. 27.000	Rp. 27.000
14	Clear Blinken	1	Liter	Rp. 325.000	Rp. 325.000
15	Lampu sen	4	Kilogram	Rp. 55.000	Rp. 220.000
16	Ruji Tdr	2	Kilogram	Rp. 50.000	Rp. 100.000
17	Stel Ruji	2	Kilogram	Rp. 20.000	Rp. 40.000
18	Memasang Ban	2	Kilogram	Rp. 7.000	Rp. 14.000
19	Solasi Kertas	3	Meter	Rp. 4.000	Rp. 12.000
20	Sabun Sunlight	2	Liter	Rp. 6.000	Rp. 12.000
21	Baut Set	1	Kilogram	Rp. 200.000	Rp. 200.000
22	Biaya Rakit motor	1	Motor	Rp. 100.000	Rp. 100.000
23	Biaya Ukir	1	Set	Rp. 250.000	Rp. 250.000

24	Biaya Doble silinder Mesin	2	Mesin	Rp. 7.000.000	Rp. 7.000.000
Total					Rp 9.684.000

C. Rincian Biaya Karya 3

No	Nama Bahan	Banyak	Satuan	Harga Satuan	Harga Total
1	Tangki	1	Kilogram	Rp. 550.000	Rp. 550.000
2	Spakbor	2	Kilogram	Rp. 175.000	Rp. 175.000
3	Tepong	2	Kilogram	Rp. 120.000	Rp. 120.500
4	Tembaga	2	Kilogram	Rp. 115.000	Rp. 230.000
5	Nikel	4	Gram	Rp. 11.000	Rp. 44.000
6	Ho3	1	Liter	Rp. 25.000	Rp. 25.000
7	Sianida	2	Ons	Rp. 30.000	Rp. 60.000
8.	Dempul	1	Kilogram	Rp. 65.000	Rp. 65.000
9	Amplas	5	Meter	Rp. 4.000	Rp. 20.000
10	Epoxy	1	Kilogram	Rp. 55.000	Rp. 55.000
11	Tiner	3	Liter	Rp. 22.000	Rp. 66.000
12	Cat hitam doff	¼	Liter	Rp. 24.000	Rp. 24.000
13	Cat abu-abu	¼	Liter	Rp. 27.000	Rp. 27.000
14	Clear Blinken	1	Liter	Rp. 325.000	Rp. 325.000
15	Lampu sen	4	Kilogram	Rp. 55.000	Rp. 220.000
16	Ruji Tdr	2	Kilogram	Rp. 50.000	Rp. 100.000
17	Stel Ruji	2	Kilogram	Rp. 20.000	Rp. 40.000
18	Memasang Ban	2	Kilogram	Rp. 7.000	Rp. 14.000
19	Solasi Kertas	3	Meter	Rp. 4.000	Rp. 12.000
20	Sabun Sunlight	2	Liter	Rp. 6.000	Rp. 12.000
21	Baut Set	1	Kilogram	Rp. 200.000	Rp. 200.000
22	Biaya Rakit motor	1	Motor	Rp. 100.000	Rp. 100.000
23	Biaya Ukir	1	Set	Rp. 250.000	Rp. 250.000

24	Pupuk Urea	1	Kilogram	Rp. 22.000	Rp. 22.000
25	Revanol	1	Liter	Rp. 17.000	Rp. 17.000
Total					Rp 2.773.000



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kekriyaan sebagai hasil budidaya manusia di dalam memenuhi kebutuhan akan benda terus berlanjut hingga saat ini, saat manusia masih bertaraf sederhana kekriyaan menduduki tempat penting, diandalkan, dengan peradapan berikut kepesatan kemampuan manusia menguasai teknologi, kekriyaan pun menjadi mitra yang setia. Faktor apa saja dapat menjadi sumber ide maupun inspirasi sebagai dasar penciptaan karya seni, baik itu faktor sosial, budaya, agama, mitologi dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan pembuatan karya tugas akhir ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Cerita Pertarungan Rahwana dan Jatayu dipahami sebagai suatu cerita yang banyak berkembang di wilayah Jawa Tengah dan sebagian Jawa Timur terutama di kawasan bagian utara Jawa. Cerita Ramayana mempunyai banyak peristiwa-peristiwa yang menarik untuk dapat divisualisasikan, maka penulis mengangkatnya sebagai ide dalam penciptaan karya relief pada *tangki*, *spakbor*, *tepong* sepeda motor *Custom*.
2. Penciptaan karya tugas akhir dengan judul “Pertarungan Rahwana Dan Jatayu Sebagai Sumber Ide Penciptaan Aksesori Motor Custom” mengarah pada penciptaan karya seni yang ekspresif namun tidak meninggalkan kaidahkaidah estetik dan nilai fungsionalnya.

3. Penciptaan karya ini melalui kegiatan pengamatan, pemahaman, serta eksplorasi. Pengamatan dilakukan melalui studi pustaka, studi lapangan dan pengalaman empiris penulis untuk dilakukan pengembangan ide. Pemahaman dilakukan ketika penulis berdiskusi, konsultasi dan melakukan pengkajian terhadap bentuk karya yang penulis ciptakan. Kegiatan eksplorasi lebih menitikberatkan pada eksplorasi desain ilustrasi relief serta teknik *finising*.

4. Selama proses perwujudan karya tugas akhir ini juga ditemukan kendala atau kesulitan di tengah proses pengerjaan, kesulitan tersebut ditemui pada proses penempelan atau penyambungan plat tembaga pada tangki, spakbor, tepong dengan teknik las menggunakan gas. Kesulitan dialami karena perbedaan titik lebur antara plat tembaga dengan plat galvanis sebagai bahan tangki yang berbeda. Namun kesulitan tersebut dapat diatasi dengan cara pada saat proses pengelasan memanaskan plat *galvanis* dari tangki lebih lama dari plat tembaga, karena bahan *galvanis* memiliki titik lebur yang lebih tinggi dibandingkan tembaga. Dengan proses demikian maka akan dapat dicapaisuhu panas yang sama pada kedua logam sehingga keduanya akan dapat menempel dengan sempurna.

6. Kendala yang dialami saat melakukan pewarnaan crom nikel pada motif yang diinginkan, karna motif yang terlalu rumit sehingga pewarnaan harus dilakukan secara perlahan sehingga mendapat hasil yang diinginkan.

5. Kendala lain yang ditemui adalah pada saat proses *finishing* karya, kendala tersebut terletak pada bekas sambungan las yang sulit untuk dirapikan dan diratakan sehingga penulis mengatasinya dengan menggunakan dempul. Penggunaan dempul dimaksudkan untuk merapikan dan meratakan bekas las atau

sambungan yang tidak rapi hingga didapatkan permukaan *tangki*, *spakbor* dan *tepong* yang rata dan halus. Dari semua kendala yang ada dan telah diatasi dapat diakui memang belum bisa mendapatkan hasil yang sempurna akan tetapi secara garis besar sudah layak baik secara fungsi maupun visualnya. Penciptaan karya ini secara keseluruhan mengungkapkan sebuah cerita heroik yang dilakukan Jatayu demi menyelamatkan Shinta, Jatayu sekuat tenaga merebut dari Rahwana dan akhirnya kalah. Melalui karya ini penulis harap banyak nilai dan pesan yang dapat diambil dan dipelajari yang menjadikan pelajaran baik bagi penulis maupun khalayak untuk mencapai kehidupan yang aman, nyaman, tentram dan lebih baik.

B.Saran dan Pesan

1. Saran

Dalam diskripsi karya tugas akhir ini pencipta ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Galilah ilmu budaya bukan terbatas pada di dalam kampus saja akan tetapi diluar lebih banyak dan mendetail jika dipelajari lebih mendalam lagi.
- b. Bersosialisasilah terhadap lingkungan masyarakat, dari kegiatan tersebut akan ada banyak ilmu yang belum tertulis pada buku.
- c. Jangan ragu untuk mengangkat unsur-unsur budaya daerah untuk dikembangkan menjadi suatu karya seni.

2. Pesan

Pesan pencipta pada diskripsi ini untuk pelajar seni sebagai berikut:

- a. Meskipun belajar banyak diluar,akan tetapi jangan melupakan kewajibannya sebagai mahasiswa seni.
- b. Aktif dalam masyarakat dan lingkungan, serta percaya kepada kemampuan pribadi akan membentuk karakter pribadi mu sebagai seorang pencipta seni.
- c. dengan begitu secara tidak langsung ikut untuk melestarikan, menjaga dan merawat kebudayaan agar bisa dinikmati semua khalayak dari masa ke masa.



DAFTAR PUSTAKA

- C. Rajagopalachari, *Kitab Epos Ramayana*, Yogyakarta: IRCiSoD 2012.
- Dedi Supriyadi, *Kreativitas Kebudayaan dan Perkemangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta, 1994.
- Dharsono. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol.1 Bandung: Dalam [www. Stsi. ac. id.2000](http://www.Stsi.ac.id.2000).
- Dharsono Sony Kartika. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains. 2007.
- Guntur. *Teba Kriya*. Surakarta: Artha. 2011.
- Monroe Beardsley dalam The Liang Gie. *Garis Besar Estetik Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Direktur Pusat Belajar Ilmu, 1976
- Seogeng Toekio. *Tinjauan Kosakarya Kriya Indonesia*. Surakarta: ISI Press Surakarta, 2007.
- SP. Gustami. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya, “Untaian Metodologis”, Progam Penciptaan Seni Pasca Sarjana*, Institut Seni Indonesia. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta 2004.
- Sri Mulyono, *Wayang, Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, Jakarta PT. Gunung Agung, 1978.
- Sumadi. “Studi Ukiran Pada Plat Logam”. Surakarta: Laporan Penelitian STSI SURAKARTA, 1995

DAFTAR PUSTAKA YANG DICETAK

- AjiWiyoko. 2009. *Bahan Ajar Kuliah Praktik Kriya Logam I*. Surakarta: ISI Press bekerja sama dengan P3AI ISI Surakarta.
- Danny Prasetyawan. “Estetika Motor Custom Kyai Perkoso Karya CV Retro Classic cycles”, *Skripsi*, Surakarta, ISI Surakarta, 2014

DAFTAR NARASUMBER

Cv Retro Classic Cycles, 42 tahun, Yogyakarta, seniman motor *custom* 2 Juli 2019

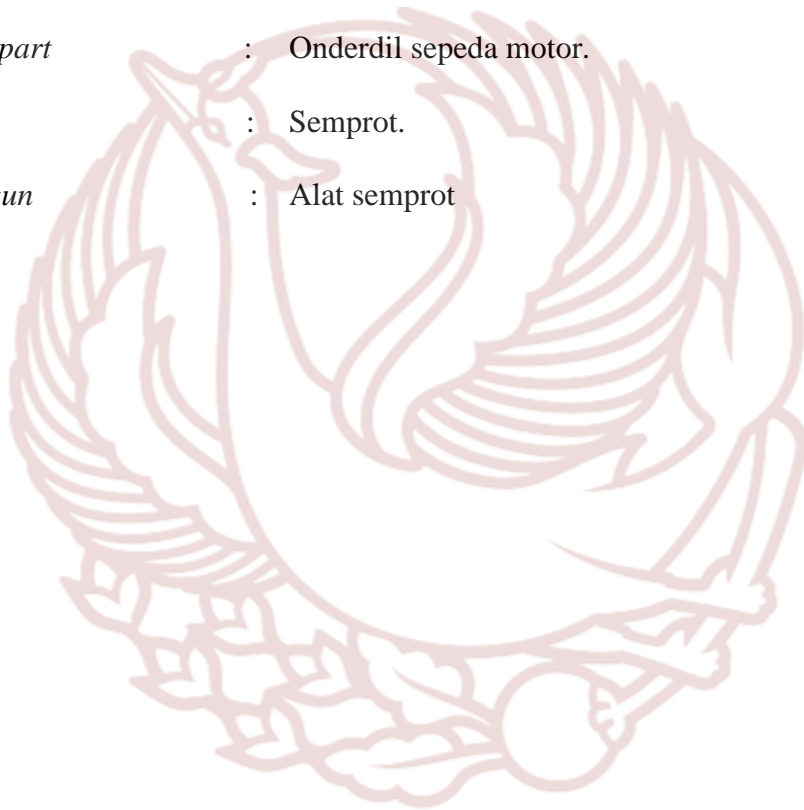
Sopyan, 36 tahun, Tumang, Boyolali, seniman logam 8 November 20



GLOSARIUM

- Artistik* : Segala sesuatu yang berkaitan dengan kreasi artistik, ekspresi emosi, ekspresi diri dan kegiatan individualistik.
- Complexcity* : Salah satu dari ke-3 ciri yang menjadi sifat-sifat membuat baik (indah)
- Philosophy* : dari benda estetis pada umumnya dalam *Problems In The Philosophy Of Criticism, Complexity* yaitu kerumitan
- Proporsi* : Hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya.
- Visualisasi* : Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar.
- Custom* : Berasal dari kata *customize* yang berarti menyesuaikan.
- Custom bike* : Modifikasi sepeda motor.
- Build* : Membangun, membuat, mengadakan, menciptakan, membentuk atau mendirikan.

- Builder* : Pembangun motor custom
- mengendak-endaki* : Proses memahat bagian latar belakang dari obyek relief, proses ini dilakukan pada bagian depan.
- Merancapi* : Mengukir bagian pola atau pada bagian garis-garis pada desain menggunakan pahat *rancapan*.
- Part* : Bagian.
- Spare part* : Onderdil sepeda motor.
- Spray* : Semprot.
- Spay gun* : Alat semprot



LAMPIRAN



Gambar 75. Istirahat Rolasan
(foto: Zahrul, 2019)



Gambar 76 Merakit mesin L twin
(foto: Andy, 2019)



Gambar 77. Mengecat helm
(foto: Andy, 2019)



Gambar 78. Mengecat helm
(foto: Andy, 2019)



Gambar 79. *Photo shoot*
(foto: Bagus, 2019)



Gambar 80. *Photo shoot*
(foto: Bagus, 2019)